Премьера рубрики «Видеотека» – новые фильмы по мотивам известных игр. с. 88

# ДОМАШНИЙ ПК

INTERNET • ИГРЫ

## ДОМАШНИЙ ОФИС: ЛУЧШИЕ УТИЛИТЫ И INTERNET-СЕРВИСЫ

Продолжение темы

## ЦИФРОВЫЕ ФОТОАППАРАТЫ: ТЕСТИРОВАНИЕ МОДЕЛЕЙ СРЕДНЕГО УРОВНЯ

# Лазерные принтеры: выбираем лучшую модель эконом-класса

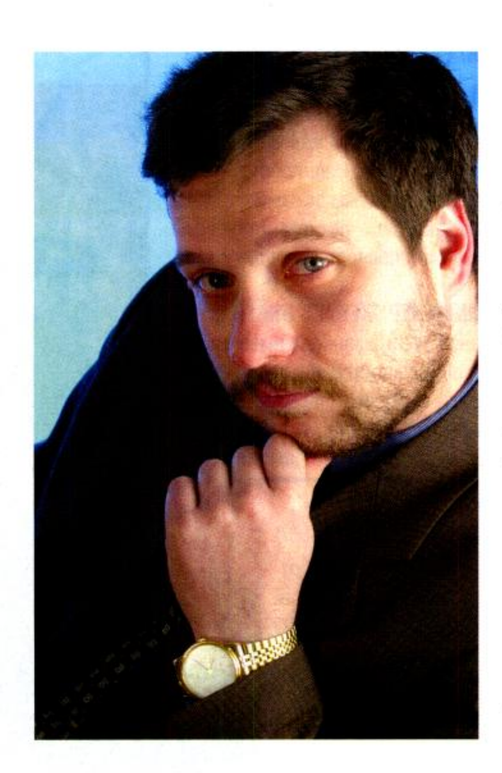
## Лучшие игры лета 2001:

Alone in the Dark 4
Anaxronox
Emperor: Battle of Dune
Max Payne
MechCommander 2
Operation Flashpoint
Startopia
Z: Steel Soldiers

«СКИДКИ И АКЦИИ» выгодные предложения, большой выбор. с. 84 – 85



# Экономим с «Домашним ПК»



Не секрет, что на осенне-зимний период приходится наибольшее количество продаж компьютеров, комплектующих и периферийных устройств для домашнего использования. Это общемировая практика, и Украина здесь не является исключением. Следовательно, многие из вас в ближайшее время соберутся посетить компьютерные салоны либо в связи с апгрейдом своих ПК, либо озаботившись покупкой нового компьютера.

Наше издание уже не первый год помогает вам упростить процесс выбора и приобретения ПК и комплектующих. Читая «Домашний ПК», вы можете отбирать самые лучшие, надежные и оправданные с точки зрения цены компоненты домашней информационно-развлекательной системы. Именно для этих целей служит рубрика «Советы покупателю», в которой ежемесячно публикуется конфигурация сбалансированных систем трех ценовых диапазонов, а также освещаются изменения, произошедшие за месяц на рынке компьютерной техники, и делаются прогнозы на ближайшее будущее.

Информацию о широком спектре комплектующих и периферийных устройств можно найти в отчетах нашей Тестовой лаборатории и обзорных статьях в разделе «ХардWare». Игры, программное обеспечение, Web-ресурсы – здесь мы освещаем только лучшие, с нашей точки зрения, продукты и сайты, что должно помочь вам избежать ненужных трат и сберечь время, которое, как известно, тоже деньги.

Надеемся, «Домашний ПК» уже давно стал вашим надежным советчиком в вопросе рационального выбора конфигурации домашней компьютерной системы. Понятие Buyers Guide, только начинающее входить в обиход в нашей стране, как нельзя лучше характеризует издание, которое вы держите в руках. Примеров использования «ДПК» именно в таком качестве – достаточно. Наши читатели приходят в магазины, вооружившись информацией из свежего номера, и совершают действительно выгодные приобретения.

В этом выпуске мы решили сделать еще один шаг, позволяющий вам, уважаемые читатели, сэкономить средства при покупке товаров, так или иначе связанных с информационными технологиями дома. Новая рубрика «Акции и скидки», которую вы найдете на страницах 84–85, – это уникальная подборка купонов на скидки при покупке или участие в разнообразных акциях от ведущих компьютерных фирм Украины. В данный номер вошло около тридцати купонов – рекламных объявлений, охватывающих очень широкий спектр предложений: персональные и наладонные компьютеры, цифровые фотоаппараты, источники бесперебойного питания, акустические системы, сканеры, расходные материалы, услуги по ремонту ПК и подключению к Internet и т. д.

Все, что вам остается сделать, – вырезать приглянувшийся купон и предъявить его при покупке. Не стесняйтесь пользоваться теми преимуществами, которыми вы обладаете как читатель «Домашнего ПК», выбирайте необходимые рекламные объявления и отправляйтесь в магазин – думаем, что представленные скидки действительно вам помогут.

Мы же надеемся, что в дальнейшем количество предложений и ассортимент товаров, которые вы сможете покупать дешевле, будет только увеличиваться.

*Приятных вам приобретений.*
*С наилучшими пожеланиями,*
*Олег Данилов*




№ 8–9 (33), АВГУСТ-СЕНТЯБРЬ 2001










## 2001 ГОД: КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ

с. 60

Когда в 1964 году режиссер Стэнли Кубрик и писатель Артур Кларк начали работу над сценарием к фантастическому фильму «2001 год: космическая одиссея», казалось, что к началу XXI века люди станут полноправными гражданами космического пространства. 2001 год настал, но мысли о путешествиях в космосе остаются лишь детской мечтой для большинства людей.

**НАШ АДРЕС В INTERNET: WWW.ITC-UA.COM**



с. 75

## ОЛОВЯННЫЕ СОЛДАТИКИ

Z: Steel Soldiers – когда-то самобытная игра, выродившаяся в третьесортный клон и потерявшая почти все заложенные в нее оригинальные идеи. Это конец легенды. Грустно.

## БЫСТРЕЕ, ЛУЧШЕ, ДЕШЕВЛЕ: ВЫБИРАЕМ ПРИНТЕР ДЛЯ ДОМАШНЕГО ОФИСА

с. 18

Каждый, кто работает дома, непременно сталкивается с проблемой печати различных документов. Поэтому задача приобретения хорошего принтера для домашнего офиса весьма сложна и многогранна. Мы протестировали самые популярные модели лазерных принтеров и предлагаем вам познакомиться с результатами.

с. 26

## СКАЖИТЕ «ЧИ-И-ИЗ»... СНИМАЮ! ТЕСТИРОВАНИЕ ПОПУЛЯРНЫХ ЦИФРОВЫХ ФОТОКАМЕР. ЧАСТЬ II

Вы еще не определились с выбором цифровой камеры? Устройства, представленные в прошлом номере журнала, показались вам слишком дорогими? Не отчаивайтесь! Двухмегапиксельные фотоаппараты, предлагаемые сегодня вашему вниманию, существенно дешевле, хотя по своим возможностям ненамного уступают элитным моделям.



# ГДЕ КУПИТЬ И ПОДПИСАТЬСЯ




Журнал «Домашний ПК», № 8–9 (33), август-сентябрь 2001
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2001 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель.

Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции. Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

Цветоделение и печать «Блиц-Принт», г. Киев, ул. Довженко, 3

БЛИЦ ПРИНТ

Цена свободная
Подписной индекс 22615 в Каталоге изданий Украины, с. 91, в Объединенном каталоге «Пресса России», с. 274

Тираж 17600 экз.
Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 245 7203
редакция (044) 243 9233
отдел рекламы (044) 245 7124
отдел распространения (044) 244 8582
Факс: (044) 245 7203
E-mail: info@itc-ua.com
Web-сервер: www.itc-ua.com






## ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

**КИЕВ**
**«Издательский Дом ITC»**
(044) 244-8582
**KSS**
(044) 464-0220
**«Бизнес-пресса»**
(044) 220-7476
**«Блиц-Информ»**
(044) 518-6682
**«Офис-Сервис»**
(044) 229-4309
**«Саммит»**
(044) 254-5050

**ДНЕПРОПЕТРОВСК**
**«Меркурий»**
(056) 744-7287

**ДОНЕЦК**
**«Бегемот»**
(0622) 53-6377
**«Донбасс-Информ»**
(0622) 93-8272
**Идея**
(0622) 92-2022

**ЖИТОМИР**
**«Горизонт»**
(0412) 36-0582

**ЗАПОРОЖЬЕ**
**«Пресс-сервис»**
(0612) 62-5151

**КРЕМЕНЧУГ**
**«ОР-Пресс»**
(05366) 2-5833

**ЛУГАНСК**
**ЧП Ребрик И. В.**
(0642) 55-8235

**ЛУЦК**
**«Бизнес-Пресс»**
(03322) 3-1266

**ЛЬВОВ**
**«Саммит-Львов 247»**
(0322) 74-3223
**«Галицькі контракти»**
(0322) 70-3468
**«Львівські оголошення»**
(0322) 97-1515
**«Львівський кур'єр»**
(0322) 23-0410
**«Система Пресс-Экспресс»**
(0322) 62-5281
**«Фактор»**
(0322) 76-5756

**НИКОЛАЕВ**
**«Ноу-Хау»**
(0512) 47-2547

**ОДЕССА**
**Представительство KSS**
(0482) 37-0555

**СЕВАСТОПОЛЬ**
**«Истар»**
(0692) 71-6219
**«Экспресс-Крым»**
(0692) 54-3584

**ТЕРНОПОЛЬ**
**«Айсберг»**
(0352) 43-1011

**ХАРЬКОВ**
**Агентство подписки и рекламы**
(0572) 43-1189
**Киктев Г. С.**
(0572) 62-7821

**ХЕРСОН**
**«Ноу Хау»**
(0552) 26-5083

**ХМЕЛЬНИЦКИЙ**
**Представительство KSS**
(03822) 3-2931

## КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО

### В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ

**КИЕВА И ОБЛ.**
**ВИННИЦЫ**
**ДНЕПРОПЕТРОВСКА**
**ДОНЕЦКА**
**ЗАПОРОЖЬЯ**
**ИВАНО-ФРАНКОВСКА**
**КИРОВОГРАДА**
**КРЕМЕНЧУГА**
**ЛУГАНСКА**
**ЛУЦКА**
**ЛЬВОВА**
**МАРИУПОЛЯ**
**НИКОЛАЕВА**
**ОДЕССЫ**
**ПОЛТАВЫ**
**РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**
**РИВНЕ**
**СЕВАСТОПОЛЯ**
**СУМ**
**ТЕРНОПОЛЯ**
**УЖГОРОДА**
**ХАРЬКОВА**
**ХМЕЛЬНИЦКОГО**
**ЧЕРКАСС**
**ЧЕРНИГОВА**
**ЧЕРНОВЦОВ**

### В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ

**КИЕВ**
**«Академкнига»**
ул. Б. Хмельницкого, 42
**«Знання»**
ул. Крещатик, 44
**«Сучасник»**
ст. М«Политехнический институт»
**«Техническая книга»**
ул. Красноармейская, 51
**«Наукова думка»**
ул. Грушевского, 4

**ДНЕПРОПЕТРОВСК**
**«Грани»**
пл. Островского, 1

**ХАРЬКОВ**
**Киоск «ХТУРЭ»**

### В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ

**КИЕВ**
**GameLand**
просп. Воздухофлотский, 10
**Computerland**
ул. Дмитриевская, 2
**«Поэзия»**
Майдан Незалежности
**«Мрія»**
просп. Красных Казаков, 8

**ВИННИЦА**
**«Лиана»**
ул. Келецкая, 81

**ДОНЕЦК**
**«Инфоком»**
ул. Артема, 127
магазин «Канцелярские товары»
**«Новая электроника»**
ул. Артема, 131
ул. Щорса, 46

**КРИВОЙ РОГ**
**«Артекс»**
ул. Костенко, 11/1
**«Виртуальный мир»**
просп. Гагарина, 13, кв.1

**ОДЕССА**
**«Т и Д»**
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»

**СИМФЕРОПОЛЬ**
**«Ту Би»**
ул. Севастопольская, 43/2
**«Софт Ленд»**
ул. Севастопольская, 20, салон «КИТ»

**СУМЫ**
**«Дискрет»**
ул. Харьковская, 12
**«Скайнет»**
ул. Петропавловская, 47

**ХЕРСОН**
**«Меркури»**
ул. Украинская, 9
**«Стиль-Плюс»**
ул. 9-го января, 15, офис 68

**ЧЕРКАССЫ**
**«Мега Стайл»**
ул. Байды Вишневецкого, 32

## РЕКЛАМНЫЕ АГЕНТСТВА

**КИЕВ**
**Artmaster**
(044) 216-0572
(044) 246-9860
**B&B International**
(044) 246-6221
(044) 246-6222
**Bates Ukraine**
(044) 269-8028
(044) 269-6722
**Conquest**
(044) 244-9424
(044) 244-9434
**ITB**
(044) 227-8709
(044) 220-9042
**«Академия рекламы»**
(044) 517-4509
**«Диалла»**
(044) 573-8547
(044) 573-8754
**«МАК-Про»**
(044) 446-1356

**ХАРЬКОВ**
**Представитель «ITC»**
**Киктев Г. С.**
(0572) 62-7821

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в Ваш офис. Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца, на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2001 год: «Домашний ПК», индекс 22615, с. 91, цена за месяц – 4,91 грн.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения: тел. (044) 244–8582

НОВОСТЬ НОМЕРА




## РАЗМАХНИСЬ, РУКА...

Игровые контроллеры для телевизионных приставок становятся все более изощренными и экзотичными. Кто сказал, что геймпад – единственное устройство управления? Танцевальные коврики, удочки, маракасы, пистолеты... До последнего времени персонального, «отличного от других» контроллера не было у такого популярного жанра, как файтинг.

Но и эта «ниша» теперь заполнена. Небезызвестная компания Thrustmaster анонсировала продукт под названием FightingArena для PS one и Playstation 2. Хватит сидеть в кресле с геймпадом в руках. Пора размяться в активном режиме, благо, «Бойцовская арена» для этого и создана. Состоит она из коврика, разные участки которого реагируют на нажатие подобно кнопкам геймпада, и стоек с датчиками, отслеживающими удары рук и ног.

FightingArena поступит в продажу осенью этого года, а покупателям это чудо обойдется в $80.

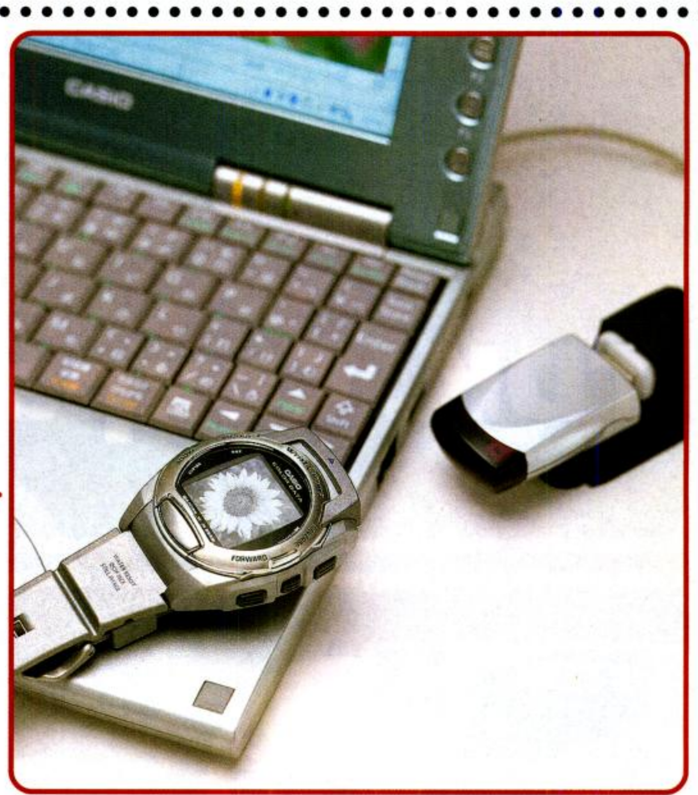
**Файтинг должен быть активным**

## ЧАСЫ-КАМЕРА ОТ CASIO СНИМАЕТ В ЦВЕТЕ

В февральском номере журнала «Домашний ПК» за этот год мы уже знакомили наших читателей с оригинальным изделием от Casio – часами со встроенной цифровой камерой WQV-1. Недавно Casio Computer модифицировала свое изделие – теперь Wrist Camera WQV-3 способна сохранять цветные снимки.

По заверениям разработчиков, модель оснащена 2,5-мегапиксельным сенсором, с помощью которого можно получать цифровые фото в режиме High Color (16,77 млн. цветов). Емкость встроенной флэш-памяти осталась прежней – 1 MB, ее достаточно для сохранения 80 изображений размером 120 × 120 пикселов. Не изменился и диапазон фокусировки – от 30 см до бесконечности.

Для просмотра отснятого материала используется встроенный монохромный ЖК-дисплей размером 20 × 20 мм, способный отображать картинку в 16-ти градациях серого. Связь с компьютером, как и прежде, осуществляется через ИК-интерфейс. Цена устройства в Японии составляет $266.




**Наконец-то в Центре увидят шпионские снимки в цвете**

## INTERNET-МАГНИТОФОН

Американская компания Archos Technology (*www.archos.com*), выпускающая мобильные периферийные решения (типа Jukebox 6000, MiniCDRW, MiniDVD, MiniHD и др.) для ноутбуков и настольных ПК, недавно представила устройство Jukebox Recorder, позволяющее в режиме реального времени записывать в MP3-файлы (а затем и проигрывать их) музыку, транслируемую через Internet.

«Internet-MP3-магнитофон» оборудован графическим ЖК-монитором, где отображается информация о названии песни, имени артиста и времени проигрывания. Встроенный жесткий диск емкостью 6 GB позволяет записывать до 100 ч высококачественной музыки или 500 ч голоса. Кроме того, на диске можно сохранить и любые другие данные, подключив устройство к компьютеру через порт USB.

Массой около 350 г и размером с колоду игральных карт Archos Jukebox Recorder позволяет также записывать музыку в MP3 со встроенного цифрового и аналогового входа и даже с микрофона.




**Для MP3-кодирования «с лету» необходима высокая производительность**

## «ЦИФРОВАЯ» РУЧКА

Давно ли мы отказались от перьевых ручек? Вроде совсем недавно. А тут похоже, что на свалку истории пора отправлять шариковые, капиллярные и прочие письменные принадлежности. Во всяком случае, все к этому идет. Компания Ericsson представила Chatpen CHA-30 – по ее утверждению, первую в мире ручку цифровой эры.



Особо привыкать к письму не придется – данное устройство можно использовать в качестве обычной ручки, однако писать надо на специальной бумаге, на которую нанесен микроскопический точечный рисунок, играющий роль своеобразной координатной сетки. Технология, разработанная фирмой Anoto, позволяет на основании данных о положении кончика пера, полученных с помощью встроенных в Chatpen CHA-30 инфракрасной камеры и процессора для обработки изображений, формировать картину рукописных символов, передаваемую затем через соединение Bluetooth на сотовые телефоны, персональные электронные секретари, ПК и другие устройства.

**Мечта дизайнера. И никакого графического планшета не нужно!**




## НОСИМЫЙ КОМПЬЮТЕР, УПРАВЛЯЕМЫЙ ГОЛОСОМ

Компания Vocollect, специализирующаяся на разработке технологий распознавания речи, а также выпускающая различные портативные решения, недавно представила носимый компьютер Talkman T2, работающий под управлением ОС Microsoft Windows CE. Данное устройство надевается на пояс и, по сути, служит терминалом удаленного доступа к центральному серверу через беспроводное соединение. При этом команды на центральную систему отдаются посредством голосового интерфейса, для чего применяется модуль распознавания речи BlueStreak. По предварительным оценкам устройство способно обрабатывать до 15 млн. голосовых команд в день. Предполагается, что новый продукт найдет широкое применение в сфере учета продукции на производственных предприятиях.

**Трудно представить рабочих в такой «электронной одежде»...**

Talkman T2 весит около 400 г. Полного заряда аккумуляторов хватает примерно на 6–11 часов непрерывной работы в зависимости от качества соединения в беспроводной сети.

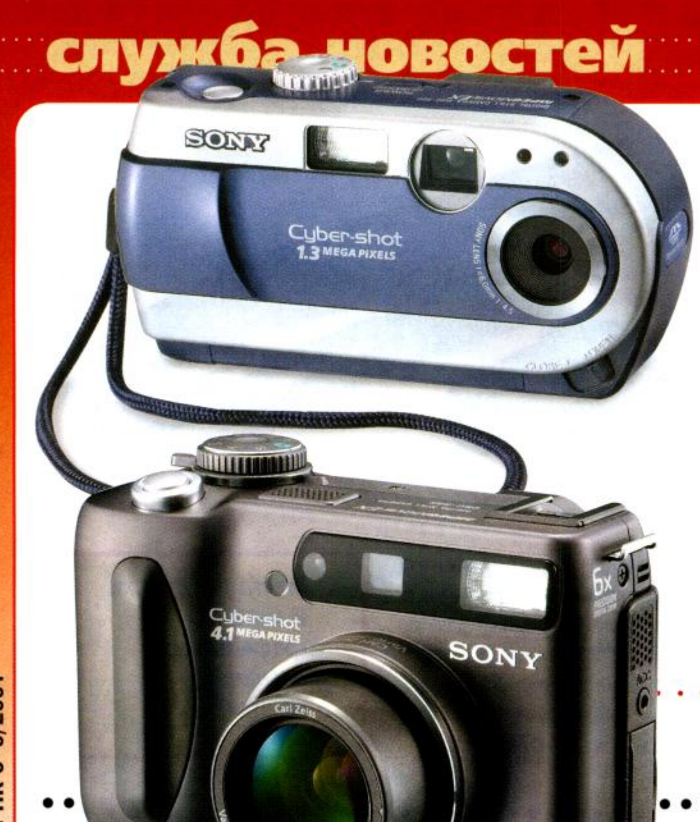
## АВТОМОБИЛЬ С ДОСТУПОМ В INTERNET

Каждый водитель во время езды, несомненно, хотел бы получать достоверную информацию о маршруте движения, пробках, состоянии дорог, погоде и т. д. Скоро такой сервис станет возможным. Так, компании Volkswagen и Hewlett-Packard приступили к производству первого в мире серийного автомобиля VW Golf eGeneration, оснащенного стандартными средствами доступа к Web. Кстати, продажу данной модели предполагается также осуществлять по-современному – только через Internet.

Основой бортовой системы доступа eGeneration является PDA HP Jornada 548, укрепляемый на приборной панели. При необходимости он может отсоединяться и использоваться вне автомобиля. Специальное ПО, обеспечивающее вышеупомянутые услуги, разработано дочерним подразделением Volkswagen. Система включает в себя также функции распознавания голоса, позволяющие на ходу составлять и отправлять письма по электронной почте.



**Раньше разговоры по сотовому телефону во время езды воспринимали как благо – теперь запрещают. Не постигнет ли та же участь и этот «альянс»?**




## ПОПОЛНЕНИЕ В СЕМЕЙСТВЕ CYBER-SHOT

Sony Electronics пополнила семейство цифровых фотокамер Cyber-shot двумя новыми моделями – DSC-S85 и DSC-P20.

Первая из них предназначена для фотолюбителей со стажем. Она оборудована 4,1-мегапиксельной матрицей, объективом Vario-Sonnar от Carl Zeis с трехкратным оптическим трансфокатором (цифровое увеличение составляет 6X), а также специальным преобразователем DXP (Digital eXtended Processor), обеспечивающим улучшенную проработку затененных участков изображения. Связь с компьютером осуществляется через порт USB.

Начинающие фотолюбители наверняка заинтересуются DSC-P20 с 1,3-мегапиксельной матрицей и трехкратным цифровым увеличением – максимум возможностей за разумную цену. Как и старшая модель, DSC-P20 оснащена 1,5-дюймовым цветным ЖК-дисплеем. Цена DSC-S85 при покупке на сайте SonyStyle.com составит порядка $800, DSC-P20 в розницу будет стоить $250.

***Новичку и фотолюбителю со стажем... Приятной съемки!***

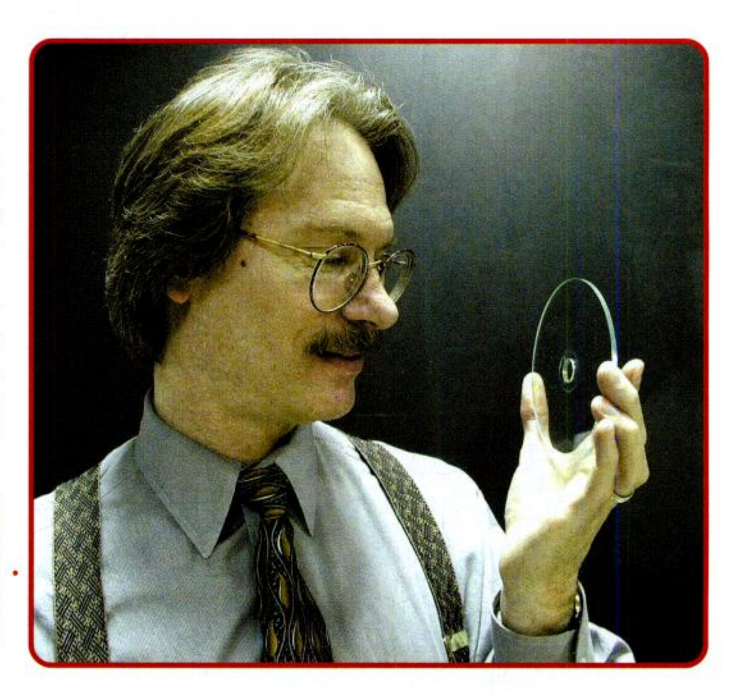
## ГОЛОГРАФИЧЕСКИЙ ДИСК

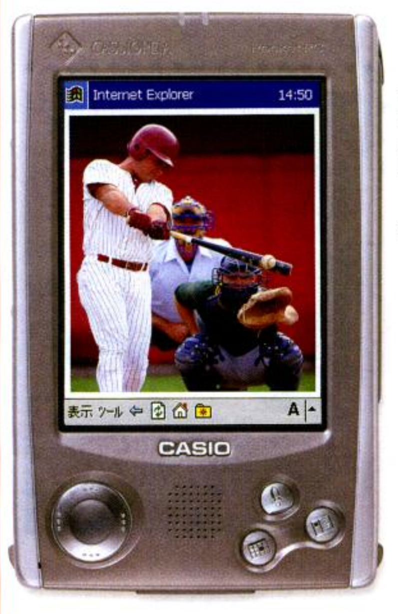
Интересно, какие носители информации получат наибольшее распространение в компьютерных системах лет через 5–7? Возможно, голографические диски? В этом случае компанию Aprilis (*www.aprilisinc.com*), недавно представившую технологию голографической записи данных, ожидает невероятный успех.

100 GB информации способен вместить пятидюймовый диск, изготовленный из фотополимерного материала CROP (Cationic Ring Opening Polymerization). Подобные носители могут обеспечить впечатляющее быстродействие – в конце прошлого года на установке, созданной в Стэнфордском университете и использующей диски CROP, была достигнута скорость считывания данных 6 Gbps при скорости записи, приближающейся к 1 Gbps.

Как известно, основной недостаток крупных архивов – низкая скорость доступа к информации. Aprilis таким образом надеется предложить реальный способ разрешения этой проблемы.

***Успех или провал ждет это изобретение? Время покажет...***






## E-750 – НОВЫЙ ОБЪЕКТ В «СОЗВЕЗДИИ» CASSIOPEIA

Сегодняшние темпы жизни требуют от человека максимум собранности. Планерки, встречи, совещания, свидания – всего в голове не удержать, нужен помощник – деловой, надежный, педантичный, пунктуальный. Пожалуй, именно этим объясняется популярность удобных персональных электронных секретарей среди людей, знающих цену времени. Недавно компания Casio выпустила новую модель своих PDA на платформе Pocket PC – CASSIOPEIA E-750.

Данный органайзер построен на базе RISC-процессора VR4131 с тактовой частотой 200 MHz и снабжен 32 MB ROM, 32 MB оперативной памяти, дисплеем с разрешением 240 × 320, поддерживающим 16-битовый цвет, и портом USB. Отличительной особенностью устройства является возможность взаимодействия с беспроводными сервисами cdmaOne. К сожалению, пока новый продукт Casio будет доступен только в Японии.

***Карманный мастер на все руки...***

# Intel поддерживает киберспорт

Александр Птица

**Производители компьютерного «железа» в последнее время обращают все более пристальное внимание на бурное развитие киператлетики в странах СНГ. Вслед за Samsung Electronics, взявшей на себя заботы по поддержке региональных (Украина и Россия) отборочных соревнований на World Cyber Games, на киберспортивную арену «ворвался» лидер мирового процессоростроения – компания Intel.**

В московском отеле «Балчуг-Кемпински» 23 июля состоялась пресс-конференция, на которой ее московское представительство (в лице менеджера по маркетингу потребительского рынка в странах Восточной Европы, Ближнего Востока и Африки Егора Яковлева) и один из ведущих российских производителей персональных компьютеров – компания «Формоза» – объявили о старте открытого командного первенства СНГ по Counter-Strike на Кубок Pentium 4. Ожидается,что в соревнованиях примут участие более тысячи киберспортсменов из разных уголков СНГ.

Отборочные туры проводятся в августе и начале сентября в девяти городах России, Украины и Беларуси: Ангарске, Воронеже, Днепропетровске, Екатеринбурге, Минске, Москве, Орле, Самаре и Санкт-Петербурге.

Базой для сражений на единственном в Украине днепропетровском этапе (25–26 августа) избрана сеть игровых клубов CyberWorld (*www.cyberworld.dp.ua*). Трем лучшим командам по результатам этого отборочного тура будет предоставлено право бороться за лавры победителей турнира в полуфиналах, запланированных на 11–12 сентября в московском Internet-салоне «Time Online».

Кульминацией турнирного марафона будет финал, задуманный организаторами как яркое и красочное игровое шоу в рамках выставки IT Format в московском зале «Манеж». Команда-победительница определится 13 сентября. Четыре ее участника станут, пожалуй, первыми в СНГ обладателями мощных персональных компьютеров на базе Pentium 4 с тактовой частотой 2 GHz. Не останутся без наград серебряные и бронзовые призеры. Для них предусмотрены, соответственно, четыре процессора Pentium 4 и компьютерные аксессуары.

Нам остается пожелать украинским кибератлетам успехов в нелегких баталиях и вернуться домой с Кубком Pentium 4. ■



*Егор Яковлев: «Турнир даст новый импульс развитию киберспорта в СНГ»*

# Alcatel OneTouch 511




Знакомьтесь: перед вами – первый представитель следующего поколения мобильных телефонов марки Alcatel – OneTouch 511. Он поступит в массовую продажу осенью, так что у нас в руках пока только предсерийный образец. Это компактный (по размеру примерно соответствует Nokia 8210), легкий и элегантный аппарат стандарта GSM 900/1800, выполненный в новом, привлекательном дизайне.

По функциональным возможностям OneTouch 511 не является прямым продолжением серии 50x. Если предыдущие модели были предназначены для деловых людей, то эта должна понравиться молодежи. Именно на нее рассчитаны дизайн аппарата, упрощенная система меню и ряд специфических функций. Вместо прежней объемистой адресной книги применяется система каталогизации памяти SIM-карты, с помощью которой можно создавать для конкретного контактного лица запись, содержащую до трех номеров телефонов, разбивать их на категории, присваивать каждой из них отдельную мелодию звонка, записывать команды голосового набора и т. д. Сложный и, по большому счету, ненужный молодому человеку календарь-органайзер в OneTouch 511 заменен на более простой и удобный список напоминаний.

Однако основные новшества в модели 511 касаются развлечений. В телефон встроен FM-приемник (естественно, работающий только при подключенной гарнитуре hands-free); мелодии звонка могут быть полифоническими; на досуге аппарат позабавит своего владельца тремя интересными графическими играми; поддерживаются модные нынче функции пересылки через SMS пиктограмм, картинок и звуков. OneTouch 511 порадовал нас отличным качеством связи, которого мы, признаться, не ожидали от такого миниатюрного устройства.

Из немногочисленных недостатков можно отметить не совсем удачную конструкцию кнопки-джойстика, а также очень тихий звук полифонического звонка (у одноголосных мелодий с громкостью все в порядке). Однако эти проблемы отнюдь не портят общего положительного впечатления. К тому же в окончательной версии аппарата они, вероятно, будут устранены. ■

**Цена –** $200
**Продукт предоставлен** представительством Alcatel в Украине:
тел. (044) 461–9966

**97/100**

- ☺ Отличное качество связи
- ☺ Встроенный FM-приемник
- ☺ Полифонический звонок
- ☺ Интересные игры
- ☺ Расширенные возможности работы с сообщениями
- ☺ Виброзвонок
- ☹ Неудачная конструкция кнопки-джойстика

# Epson Stylus Photo 890




Сразу оговоримся, что многие достоинства, которые мы далее отметим у Stylus Photo 790, присущи и старшей модели. Но, естественно, эти устройства разнятся не только ценой и дизайном. Принтер Stylus Photo 890 более производителен (примерно на треть), особенно это заметно при выводе многостраничных черно-белых текстовых документов. Такой прирост производительности достигнут большей частью за счет увеличения объема буфера данных до 256 KB. И хотя фотопечать при максимальном разрешении все равно проходит медленно, зато качество отпечатков, получаемых таким образом на специальной фотобумаге, ничем не уступает «классическим» фотографиям.

Отдельного разговора заслуживает сопутствующее ПО для мониторинга состояния и технического обслуживания принтера. Систематическое использование утилит для проверки сопел (Nozzle Check), чистки (Head Cleaning) и выравнивания печатающей головки (Print Head Alignment) поможет поддерживать принтер в рабочем состоянии. А программа Epson Status Monitor вовремя предупредит о различных неполадках, возникших в ходе печати, и подскажет пути их устранения.

Кроме того, в комплект поставки обеих моделей от Epson входит приложение PhotoQuicker, позволяющее печатать цифровые фотографии с использованием множества разнообразных фильтров, эффектов и макетов.

Но и на этом список сопутствующего ПО для Stylus Photo 890 не исчерпывается. Владельцев этого принтера наверняка порадует лицензионная версия Adobe PhotoDeluxe 3.0 Home Edition. Используя данный фоторедактор, вы научитесь создавать великолепные коллажи и монтажные работы, перемещая объекты из одних фотографий в другие. ■

- ☺ Печать без полей
- ☺ Малый размер капли
- ☺ Технология Variable-Sized Droplet Technology
- ☺ Возможность закрепления барабана с рулонной бумагой
- ☺ Мощные утилиты диагностики
- ☺ Документация на русском языке
- ☹ Требователен к бумаге

**Ориентировочная цена –** $230
**Продукт предоставлен** компанией MTI:
тел. (044) 458–3434

**89/100**



(стр. 84-85)









# ABBYY FineReader 5.0 Home Edition

Система оптического распознавания текстов – предмет первой необходимости в домашнем офисе, да и в обычном семейном ПК, оснащенном сканером, – весьма полезна. Естественно, наибольший интерес вызывают OCR-программы семейства FineReader как наиболее качественные и функциональные. Однако до недавних пор все они были очень дорогими и перегруженными множеством излишних для непрофессионала возможностей.

Знакомясь с новой, «облегченной», версией программы FineReader 5.0 Home Edition, мы первым делом проверили ее быстродействие и качество ввода по сравнению с полнофункциональными вариантами Pro и Office. Спешим вас обрадовать: новинка не уступает своим старшим собратьям ни в точности распознавания символов, ни в скорости работы. Система поддерживает 19 самых распространенных европейских языков, причем алгоритмы их автоматического выбора работают безукоризненно. Остались также возможности циклического сканирования и распознавания, загрузки изображений страниц из графических файлов, записи полученного текста в файлы PDF, HTML и различных текстовых форматов.

Разумеется, из домашнего «издания» FineReader 5.0 убраны такие «корпоративные» функции, как пакетное сканирование, работа с сетевыми сканерами, поддержка еще 157 языков, возможности ручного обучения системы. Удалены также модули редактирования текста и проверки орфографии, хотя особо жалеть об этом не приходится, поскольку обе операции дома обычно выполняются в текстовом редакторе. А вот упрощение интерфейса FineReader 5.0 Home Edition, по нашему мнению, не совсем оправдано. Да, кнопок непонятного новичку назначения стало меньше, но вряд ли стоило упразднять удобный многооконный режим и существенно урезать возможности настройки программы. Правда, эти недостатки некритичны и с лихвой окупаются отличным качеством распознавания. ■

**Цена –** 234 грн
**Продукт предоставлен** компанией «ABBYY Украина»: тел. (044) 463-6780

**88/100**

- ☺ Отличное качество распознавания
- ☺ Высокое быстродействие
- ☺ Поддержка 19 европейских языков
- ☺ Сохранение документов в форматах PDF и HTML
- ☺ Простота интерфейса
- ☹ Отсутствует многооконный режим
- ☹ Чересчур урезанные возможности настройки

# Samsung DVD Master 16E (SD-616)

Новый привод Samsung SD-616 обладает скоростью чтения DVD-ROM 16X и CD-ROM 48X. Это первый продукт на рынке с такими показателями, точнее, таким сочетанием скоростей. До сих пор лишь дорогие DVD-ROM Pioneer могли похвастаться индексом 16X, но и они считывают компакт-диски со скоростью всего 40X. Как показал опыт, 48 «скоростей» в данном случае – абсолютно честные. Кроме того, по времени произвольного поиска и доступа (наша стандартная тестовая процедура дала результат 80 мс) привод – в числе лидеров.

Если учесть, что цены на дисководы CD-ROM, обладающие самыми высокими скоростями (на нашем рынке это 48X–52X), колеблются между $35 и $40, Samsung SD-616 можно смело отнести к категории «лучших покупок». Ведь это и самый быстрый DVD-ROM, и полноценный (в смысле скорости) привод CD-ROM одновременно.

Наилучшим соотношением цены/быстродействия достоинства Samsung SD-616 не ограничиваются. Важнейший аспект – это качество чтения музыкальных компакт-дисков, от которого зависит, будут ли скопированные на жесткий диск аудиотреки звучать безупречно. Как и предыдущая модель SD-612S, побывавшая у нас на тестировании, 616-й читает аудиотреки безошибочно, поддерживает функцию Accurate Stream и имеет цифровой аудиовыход.

Samsung SD-616 совсем нешумный, по этому показателю он может соперничать с большинством приводов DVD-ROM 12X, не говоря уже о тех 16-скоростных, которые нам приходилось слышать.

Из технических характеристик хочется особо отметить поддержку Ultra DMA, что обеспечивает возможность подключать этот привод к одному шлейфу со скоростным винчестером. Кстати, предыдущая модель SD-612 также обладает этой функцией, хотя в нашем тестировании («Домашний ПК», № 7, 2001) мы утверждали обратное. Проблема здесь в том, что к нам попал устаревший экземпляр Samsung SD-612S, но на текущий момент эти приводы поддерживают UDMA. ■




- ☺ Скорость 48X чтения компакт-дисков
- ☺ Минимальная цена за 16-скоростной привод
- ☺ Низкий уровень шума
- ☺ Привлекательный дизайн
- ☹ Отсутствие кнопок Play/Fwd и Stop

**Цена –** $53
**Продукт предоставлен** представительством Samsung в Украине: тел. (044) 490-6878

**94/100**

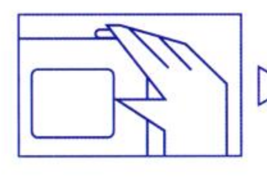
**EPSON**

# *Поверь своим глазам*

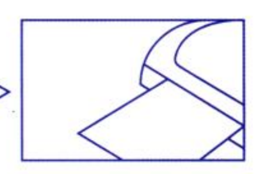
Auto
Exposure

MENU
CHANGE

OFF







**EPSON Stylus Photo 895**



**PhotoPC 3100Z**

Привыкайте к новым ощущениям. Теперь вы можете доверять своей фотокамере и фотопринтеру EPSON также, как своим глазам и рукам. Стандарт передачи данных PRINT Image Matching содержит полную информацию об условиях съемки и уникальных свойствах каждого изображения. Все цвета, краски и полутона вашего кадра после печати останутся такими же яркими, живыми, а, главное, потрясающе достоверными, как в момент съемки. PRINT Image Matching разработан совместно с ведущими производителями цифровых фотокамер: Casio, Kyocera, Minolta, Nikon, Pentax, Ricoh, Sanyo, Sony, Toshiba, Olympus, Konica.

**ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ:**
**Техническая поддержка**
(095) 737 7588;
**Информационная поддержка**
(095) 737 3788
**http://support.epson.ru**

**Московское представительство**
**Seiko EPSON Corporation:**
**факс** (095) 7770357

**www.epson.ru**

Товар сертифицирован

# Видеомагнитофон–DVD-плейер Samsung SV-DVD1E

Пожалуй, с появлением видеомагнитофона SV-DVD1E от Samsung, совмещенного с DVD-плейером, вечный спор между приверженцами классических и современных технологий должен прекратиться. Это устройство может заменить два полноценных видеопроигрывателя – кассет VHS и дисков DVD-ROM.

Действительно, на передней панели элегантного серебристого параллелепипеда, кроме стандартного лотка для видеокассеты, мы видим... лоток для DVD-дисков. Здесь же расположены минимальный набор кнопок управления (большинство операций осуществляются с помощью пульта ДУ) и гнездо для подключения наушников.

Набор разъемов на задней панели настолько широк (антенный вход, 2 разъема SCART, S-Video-выход для DVD, оптический и коаксиальный аудиовыходы, стереоаудиовыход/вход, композитный видеовыход/вход), что исключаются какие бы то ни было проблемы с подключением.

По классификации Samsung шестиголовочный видеомагнитофон, «входящий в состав» SV-DVD1E, по своим потребительским качествам относится к категории аппаратов Hi-Fi. Подобное можно сказать в адрес DVD-привода, оказавшегося удивительно универсальным. Кроме DVD-дисков, ему под силу воспроизведение AudioCD, VideoCD, S-VideoCD и MP3-дисков, причем работать с CD-R и CD-RW он тоже не отказывается.

Остается добавить, что с задачей перезаписи DVD (незащищенного от копирования) на кассету устройство справилось отлично. Качество копии – несравненно выше, чем у пресловутых «пиратов».

К сожалению, для получения полного удовлетворения от звукового сопровождения видеопрограмм на DVD придется потратиться еще и на внешнюю аудиосистему с ресивером/декодером AC-3. Отсутствие декодера в рассматриваемом аппарате объясняется в первую очередь ценовым фактором. ■

**Цена –** $500
**Продукт предоставлен** представительством Samsung в Украине: тел. (044) 490–6878

**87/100**

- ☺ **Комбинированное VHS-DVD-устройство**
- ☺ **Большое количество поддерживаемых форматов**
- ☺ **Разъемы «на любой вкус»**
- ☹ **Отсутствие встроенного декодера AC-3**

# Canon S600

Компания Canon выпустила модель S600 еще в марте. С той поры мы с нетерпением ждали удобного случая, чтобы познакомиться с ней поближе и самим убедиться в заявленных характеристиках: скорость монохромной печати – 15 с./мин, цветной графики – 11 с./мин, улучшенное качество фотопечати и т. д.

Сразу отметим: принтер нас не разочаровал. Скорость черновой печати, действительно, впечатляет, графические изображения при этом получаются довольно контрастными, черный текст хорошо читается. Такая производительность обеспечивается благодаря применению широкой печатающей головки с 1088 соплами, существенно увеличенной скорости подачи бумаги, новой формуле чернил, улучшающей цветовую насыщенность изображений, а также использованию фирменной технологии Microfine Droplet Technology, позволяющей добиваться максимальной точности нанесения капель размером до 5 пиколитров.

В Canon S600 реализована система из раздельных картриджей (черный, голубой, малиновый и желтый). При исчерпании чернил любой из них можно заменять независимо друг от друга. Специальный оптический датчик определит пониженный уровень чернил в емкости и заблаговременно предупредит пользователя о необходимости замены соответствующего картриджа.

Максимальное разрешение устройства составляет 2400 × 1200 dpi. Для связи с ПК можно использовать либо параллельный интерфейс, либо порт USB.

Неоценимую помощь в освоении принтера новичку окажет утилита Print Adviser («Консультант по печати»). Она подскажет, как установить оптимальные параметры печати для каждой конкретной задачи. Кроме того, устройство снабжается подробной инструкцией на русском и даже украинском (!) языке, с помощью которой можно решить большинство типичных проблем, возникающих при работе с принтером. ■




- ☺ **Раздельные картриджи**
- ☺ **Технология Microfine Droplet**
- ☺ **Новая формула чернил**
- ☺ **Малый размер капли**
- ☺ **Высокая скорость печати**
- ☺ **Русская и украинская документация**
- ☹ **Виден растр при фотопечати**

**Цена –** 1311 грн
**Продукт предоставлен** компанией «Эликс-центр»: тел. (044) 467–5050

**85/100**

# Epson Stylus Photo 790

Новый универсальный принтер для дома от компании Epson продемонстрировал довольно высокую скорость печати при минимуме шумов. Устройство одинаково хорошо выводит как черно-белые тексты, так и цветные цифровые фото. На фотоотпечатках растр практически не заметен, особенно если для их получения использовались максимальное разрешение 2880 dpi и специальная фотобумага. Правда, в таком случае придется запастись терпением, поскольку этот процесс довольно длительный.

Высокое качество прорисовки мелких деталей достигается за счет применения специальной фирменной технологии Variable-Sized Droplet Technology, позволяющей менять размер чернильных капель в зависимости от интенсивности цвета изображения и размера заливаемой области. Кстати, в новых моделях от Epson достигнут рекордно малый объем капли – около 4 пиколитров.

В устройстве используется два картриджа – черный и пятицветный (с неразделяемыми контейнерами), каждый из которых оснащен специальным чипом, контролирующим уровень чернил в емкостях.

Еще одна отличительная особенность этой модели – возможность печати без полей как на листовой, так и на рулонной бумаге. Это ведет к более рациональному использованию площади дорогой фотобумаги, и, кроме того, отпадает необходимость прибегать к помощи резаков и ножниц для удаления белой кромки на отпечатке.

Связь с компьютером может осуществляться как через параллельный порт, так и с помощью интерфейса USB. Правда, в последнем случае иногда возникают некоторые трудности с установкой драйверов, впрочем, при определенном опыте они вполне разрешимы. ■

**Цена** – $130
**Продукт предоставлен** компанией MTI: тел. (044) 458–3434



**87/100**

- ☺ **Печать без полей**
- ☺ **Технология Variable-Sized Droplet Technology**
- ☺ **Малый размер капли**
- ☺ **Мощные утилиты диагностики**
- ☺ **Документация на русском языке**
- ☹ **Отсутствует крепление для рулонной бумаги**
- ☹ **Для качественной фотопечати требуется фирменная бумага**

# UMAX AstraNET iA101

Сканер AstraNET iA101 «новинкой» в полном смысле слова не назовешь: модель была представлена UMAX еще осенью прошлого года, однако в Украине она стала доступной лишь совсем недавно.

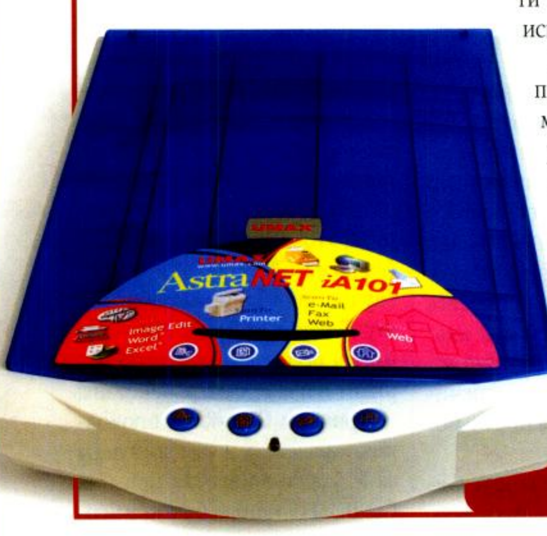
Дизайн устройства вполне традиционен: прямоугольный корпус светло-серого цвета, матово-синяя полупрозрачная крышка. На верхней панели расположены четыре кнопки (*Edit*, *Copy*, *Communication* и *My Web*), позволяющие в одно касание выполнять часто встречающиеся операции – распознавать текст, копировать документ на принтере, передать изображение по e-mail, поместить его на Web-страничку. Для решения последней задачи пользователю в качестве бонуса предлагается 50 MB свободного пространства на сайте www.imageol.com.

Оптическое разрешение AstraNET iA101 составляет 600 × 1200 dpi (интерполяция до 9600 dpi) с 42-битовым представлением цвета. Скорость сканирования вполне приемлема отчасти благодаря интерфейсу USB, используемому для связи с ПК.

По нажатию кнопки *Edit* предлагается известить систему о том, с чем вы собираетесь работать – с обычным текстом или с таблицей данных. В первом случае по окончании процесса распознавания документ будет передан в MS Word для дальнейшего редактирования, во втором – в MS Excel.

Цветопередача сканера, равно как и быстродействие, оказались на уровне и особых нареканий не вызвали. Наблюдались проблемы с распознаванием газетного текста – процент ошибок был довольно высоким. Иногда встречались неточности и при введении журнальных страниц.

Традиционно для линейки моделей Astra аппарат комплектуется программой управления UMAX VistaScan, в арсенале которой содержится не только ряд мастеров, облегчающих новичку работу со сканером, но и множество инструментов профессионального уровня. Вместе с устройством поставляется ПО для OCR и фоторедактор MGI Photo Suite III SE. ■




- ☺ **Глубина цвета – 42 бита**
- ☺ **Технология фильтрации шумов B.E.T.**
- ☺ **Система автоматического распознавания оригинала**
- ☺ **Лампа с холодным катодом**
- ☺ **Интеграция с Internet**
- ☹ **Довольно большой процент ошибок при распознавании газетного текста**

**Цена** – $85
**Продукт предоставлен** компанией DataLux: тел. (044) 249–6303

**80/100**

# Компьютеры и

Максим Потапов

**Если хочешь сделать что-то хорошо – сделай это сам. Эта фраза лучше всего подходит для разговора о приобретении и модернизации ПК. И речь здесь вовсе не о том, что каждый человек должен брать в руки отвертку и собирать компьютер самостоятельно. Но определить конфигурацию ПК и разобраться «что почем» – вот это лучше сделать самому, ведь даже очень добросовестный продавец думает прежде всего о том, что ему выгоднее продать. Нас же как потребителей волнует другой вопрос: что выгоднее купить?**

Вот конкретный пример: жесткий диск объемом 10 GB можно приобрести сегодня за $70. В то же время минимальная цена на винчестеры в 20 GB составляет $75–80. То есть дополнительные 10 GB могут стоить всего $10! И такие ценовые казусы встречаются сплошь и рядом, только успевай их «вылавливать» в прайс-листах. В этой рубрике мы «собираем» компьютеры из тех компонентов, которые обладают наилучшей производительностью при самой привлекательной цене.

## ПК НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ

Здесь произошли минимальные изменения, в основном касающиеся цен. Процессор AMD Duron 750 MHz – наилучший выбор в настоящий момент, так как Duron 700 MHz стоит столько же, а Duron 800 MHz – на 25% дороже. Из процессоров Intel за ту же сумму доступен максимум Celeron 600 MHz, но его отставание в быстродействии от Duron 750 MHz просто огромно.

На сегодняшний день нет особого смысла приобретать материнскую плату на чипсете VIA Apollo KT133, так как платы на VIA Apollo KT133A уже доступны за $90, и они обеспечивают лучшие возможности модернизации.

Цена на акселераторы GeForce2 MX снизилась чуть-чуть, и они по-прежнему остаются наилучшим выбором в экономичном классе. Следует избегать видеокарт на чипах TNT2 любых модификаций (Ultra, Pro, M64, Vanta), а также GeForce2 MX200, которые пока еще активно предлагаются на рынке. Даже если они стоят вдвое дешевле, их производительность на современном этапе нельзя назвать приемлемой.

## ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ

Такой компьютер теперь можно оснастить гигагерцевым Athlon, который сегодня стоит до $100. AMD Athlon 1000 MHz предлагается в двух модификациях: с поддержкой шины FSB 200 MHz и 266 MHz, причем цены на них – равные. Модель 266 MHz гораздо быстрее, и у нее намного выше потенциал для разгона.

Цены на 3D-акселераторы GeForce2 GTS наконец-то обрушились, так что теперь складывается такая ситуация, что дорогая модель GeForce2 MX400 с 64 MB видеопамяти стоит всего на $10–15 дешевле платы на GeForce2 GTS с 32 MB. В этом случае необходимо помнить, что GeForce2 GTS 32 MB – намного более выигрышный вариант в плане быстродействия.

Приводы DVD-ROM продолжают дешеветь и уже доступны за $55, в то время как цены на CD-ROM остановились пример-

**ПК НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ**

| | |
|---|---|
| **Процессор**<br>Duron 750 MHz | $40 |
| **Материнская плата**<br>На чипсете VIA Apollo KT133 | $90 |
| **Память**<br>128 MB PC133 SDRAM | $18 |
| **Видеокарта**<br>На чипе GeForce2 MX400, память 32 MB | $70 |
| **Жесткий диск**<br>20 GB | $75 |
| **Монитор**<br>17" 1280 × 1024 @ 65 Hz | $175 |
| **Оптический дисковод**<br>CD-ROM 48X–52X | $35 |
| **Аудиоплата**<br>На чипе Yamaha 744 | $15 |
| **Корпус**<br>Middle Tower ATX 250 Вт Codegen | $25 |
| **Клавиатура**<br>PS/2 Mitsumi, BTC, SVEN | $8 |
| **Мышь**<br>PS/2 Mitsumi, A4 Tech | $5 |
| **Флоппи-дисковод, кулер и пр.** | $25 |
| **Акустика**<br>Primax, UMAX, Genius, JUSTer, Typhoon | $20 |
| **Модем**<br>Внутренний PCI 56K V.90 | $20 |
| **Сумма** | $621 |
| **Принтер**<br>Epson Stylus Color 480 | $60 |

# комплектующие: новинки и цены

но на $35. Разница в $15–20 несущественна, если мы говорим о компьютере за $1000, поэтому приобретать CD-ROM нецелесообразно.

### ПК высокого уровня

Общая стоимость такой системы за два летних месяца снизилась более чем на $150. Самый производительный процессор от AMD сейчас – это Athlon 1400 MHz (266 MHz FSB), но Intel в нашей конфигурации представлена гораздо более медленным Pentium III 1000 MHz. Почему отсутствует Pentium 4? Помимо его неоправданной дороговизны, есть и другие причины: цена на оперативную память для Pentium 4 (RDRAM) по-прежнему больше в 4–5 раз по сравнению с SDRAM, материнские платы также стоят слишком дорого. Intel намерена в ближайшее время предпринять решительные шаги по продвижению Pentium 4, и в первую очередь – снизить на него цены. Ожидается, что модели до 1,5 GHz уже в начале осени будут доступны по $130. Еще одно направление, в котором ожидается прорыв, – выпуск дешевых материнских плат для Pentium 4, работающих с памятью SDRAM и DDR SDRAM.

Побочным эффектом тотального наступления Pentium 4 будет образование такого ценового разрыва с Pentium III, что покупать эти «морально устаревшие» процессоры станет просто бессмысленно. Поэтому старшие модели Pentium III будут до последних своих дней стоить свыше $150, и это плохая новость для тех, кто планирует модернизировать свою систему.

Итак, по всей видимости, Pentium III в нашей таблице фигурирует в последний раз, а вместе с ним и материнская плата на чипсете Intel 815EP-B. Обратите внимание на букву «B» в этом названии: платы на Intel 815EP-без-B не смогут работать с новыми 0,13-микронными Pentium III и Celeron, которые вскоре появятся на рынке, так что для модернизации такой системы потребуется замена материнской платы.

Рекомендованный винчестер для ПК высокого уровня – Western Digital WD400BB с рекордной (в своем классе) плотностью записи 27 GB на пластину. По мнению Тестовой лаборатории ITC, это один из самых скоростных накопителей и при этом более тихий, чем конкуренты.

В то время как приводы CD-RW дешевеют (TEAC CD-W512E стоит всего $115 в OEM-версии!), цены на носители CD-R и CD-RW, по всей видимости, возрастут. Перепроизводство этой продукции за последний год привело к снижению цен до минимума и, как следствие, уходу с рынка мелких производителей и сокращению объемов поставок. В связи с этим TDK Electronics объявила о повышении цен на свои диски CD-R и CD-RW на 30%. Очевидно, вскоре ее примеру последуют и другие производители, и нам приходится только надеяться, что этот рост цен останется в пределах 30%, а не 300%, как предполагалось раньше.

Цены на оперативную память по-прежнему лежат на дне. Производство ее уже давно убыточно, и за летний период оно было резко сокращено. Избыточные запасы наверняка распродадутся за осень, учитывая, что компьютеры с предустановленной Windows XP (выход этой операционной системы, по мнению производителей ПК, должен оживить спрос на рынке) будут комплектоваться минимум 256 MB памяти. В любом случае, даже если память и подешевеет в ближайшем будущем, ее можно спокойно покупать уже сейчас. Ведь одно дело, когда цена модуля 128 MB PC133 SDRAM падает с $40 до $18 (мы теряем $22, поторопившись с покупкой), и совсем другое – если с $18, скажем, до $12 (ниже точно не будет). ■



**ПК среднего уровня**

| | |
|---|---|
| **Процессор**<br>Athlon 1000 MHz (266 MHz FSB) | $95 |
| **Материнская плата**<br>На чипсете VIA Apollo KT133A | $115 |
| **Память**<br>256 MB PC133 SDRAM | $35 |
| **Видеокарта**<br>На чипе GeForce2 GTS, память 32 MB | $135 |
| **Жесткий диск**<br>30 GB, Western Digital WD300AB | $95 |
| **Монитор**<br>17" 1600 × 1200 @ 75 Hz | $270 |
| **Оптический дисковод**<br>DVD-ROM 12X/40X | $55 |
| **Аудиоплата**<br>Sound Blaster Live! Player 1024 | $50 |
| **Корпус**<br>Middle Tower ATX 250 Вт ElanVital, AOpen, Enlight | $65 |
| **Клавиатура**<br>Logitech iTouch PS/2, USB | $18 |
| **Мышь**<br>PS/2 Logitech OEM Wheel Mouse S48a | $12 |
| **Флоппи-дисковод, кулер и пр.** | $25 |
| **Акустика**<br>Creative FPS 1500 | $70 |
| **Модем**<br>Вектор GVC SF-1156V/R21L (RF-1) | $65 |
| **Сумма** | $1105 |
| **Принтер**<br>Epson Stylus Color 680, Canon S400 или HP DeskJet 840C | $80–100 |
| **Сканер**<br>HP ScanJet 2200C | $80 |
| **Источник бесперебойного питания**<br>Резервный ИБП 300 В•А | $75 |

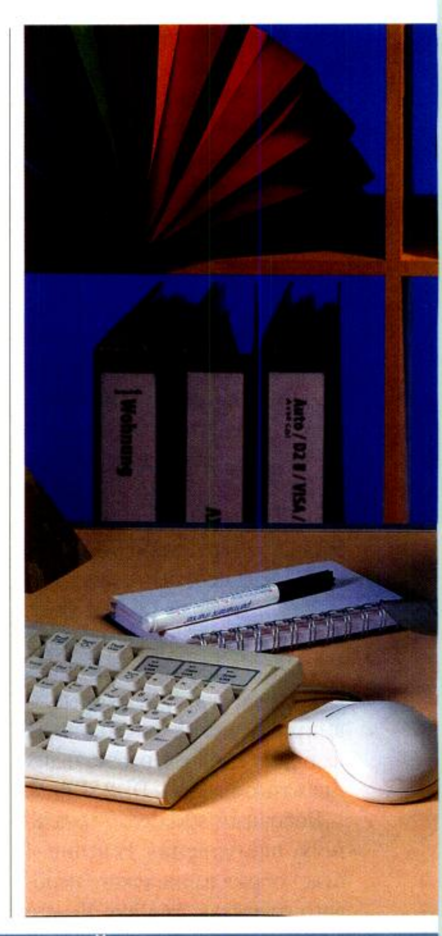
## ПК высокого уровня

| | | |
|---|---|---|
| Процессор | Athlon 1,4 GHz (266 MHz FSB) или Pentium III 1 GHz | $170 |
| Материнская плата | На чипсете VIA Apollo KT133A для Athlon или Intel 815EP-B для Pentium III | $125 |
| Память | 512 MB PC133 SDRAM | $70 |
| Видеокарта | ASUS AGP-V8200 Deluxe на чипе GeForce3 | $430 |
| Жесткий диск | 40 GB, Western Digital WD400BB | $135 |
| Монитор | 19" Sony Multiscan G420 | $570 |
| Оптический дисковод | Pioneer DVD-116 или DVD-105S(Z) | $75 |
| | CD-RW 12X/10X/32X TEAC CD-W512EK | $135 |
| Аудиоплата | Sound Blaster Live! Player 5.1 | $65 |
| Корпус | Middle Tower ATX 300 Вт ElanVital, AOpen, Enlight | $90 |
| Клавиатура | Logitech iTouch PS/2, USB | $18 |
| Мышь | PS/2 Logitech Optical MouseMan Wheel | $50 |
| Флоппи-дисковод, кулер и пр. | | $25 |
| Акустика | Creative DTT2200 | $100 |
| Модем | Вектор ZyXel Omni 56K Plus, IDC 5614 BXL/VR+ | $90 |
| **Сумма** | | $2148 |
| Принтер | Epson Stylus Photo 790 или HP DeskJet 959C | $170–200 |
| Сканер | Agfa SnapScan e40 | $160 |
| Источник бесперебойного питания | Резервный ИБП 650 В·А | $120 |



**Тем фактом, что дома человек не только отдыхает, но и плодотворно трудится, сегодня никого не удивишь. Речь идет не о неисправимых трудоголиках, которых можно найти только в кабинете: днем в учрежденческом, а вечером – в домашнем, а о людях, чьи квартиры одновременно являются и офисами: частных предпринимателях, «свободных художниках» (для них в английском языке придумали меткое название – «freelancer»), внештатных сотрудниках компаний. А какой офис без деловых бумаг?..**

Каждый, кто работает в домашнем офисе, непременно сталкивается с проблемой печати различных документов: платежных поручений, накладных, договоров, деловых писем... В зависимости от рода занятий владельца их состав, количество и требования к качеству могут существенно меняться. Поэтому здесь приходится не просто выбирать одну из нескольких схожих по характеристикам моделей, а решать вопрос в принципе, определяя, какой из трех классов устройств наиболее подходящий для этих целей и при этом будет не просто доступным по цене, но и экономически выгодным. Бизнес ведь, как известно, строится на расчете.



### СТРУЙНЫЙ ИЛИ ЛАЗЕРНЫЙ?..

Ответ на этот вопрос зависит от нескольких факторов: сколько страниц вы печатаете в день, неделю, месяц; нужно ли печатать в цвете; работаете ли вы со специфическими документами –

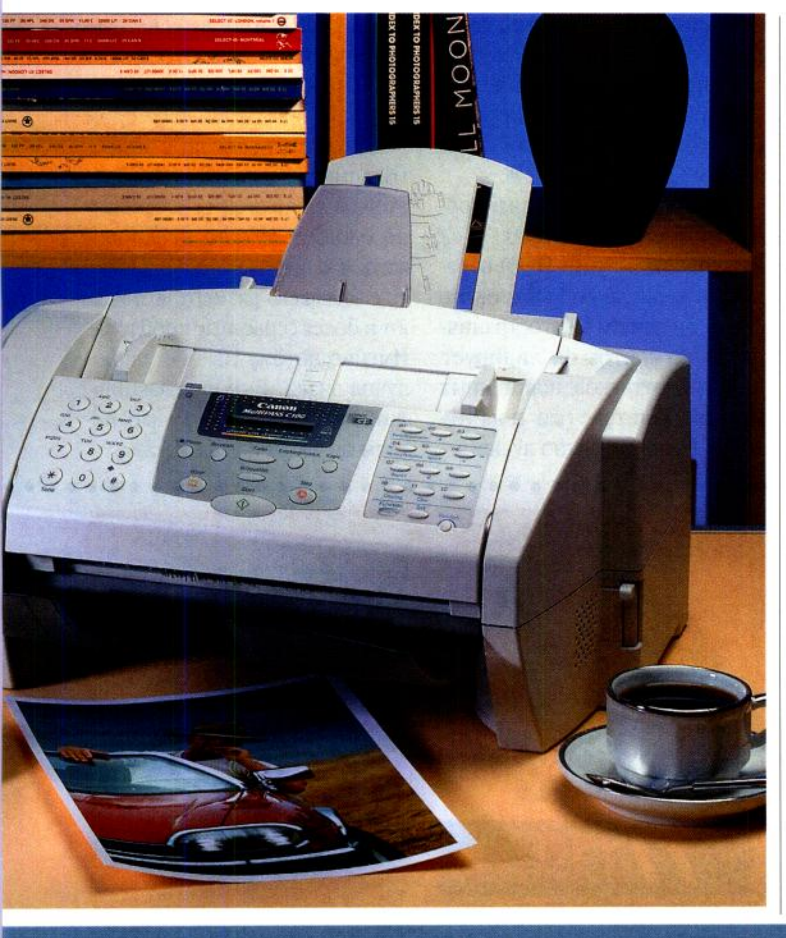
### ПЕЧАТЬ ДОЛЖНА БЫТЬ ЭКОНОМНОЙ

Все знают, что цена принтера – не единственный фактор, определяющий затраты на печать документов. Не менее важное значение имеют стоимость расходных материалов и их ресурс. Поэтому мы решили определить не только производительность и качество, но и экономичность протестированных моделей.

Обычно при оценке текущих расходов на печать оперируют расчетной стоимостью вывода одной страницы формата A4 с 5%-ным заполнением тонером (примерно столько получается при печати текста без иллюстраций), вычисленной исходя из цены и ресурса картриджа. В таких случаях, как правило, не принимаются во внимание стоимость самого принтера, а также тот факт, что за эти деньги покупатель получает один картридж и некоторое время печатает без дополнительных расходов. При интенсивной эксплуатации это мало влияет на общие затраты, но в нашем случае дело обстоит несколько иначе. Поэтому мы решили вычислить совокупную стоимость владения каждым из рассмотренных нами устройств – сум-

# Быстрее, лучше, дешевле: выбираем принтер для домашнего офиса

Роман Хархалис



от «лазерного» качество печати текста на обычной офисной бумаге. Его вполне хватает для оформления любых официальных и деловых бумаг. Так что при небольших объемах работы выбирайте его, не опасаясь дополнительных расходов на бумагу или не слишком солидного вида ваших документов.

Если вам обязательно нужно печатать цветные документы, выбирайте струйный принтер. Цветные лазерные модели очень дорогие и существенно подешевеют еще не скоро.

Не забывайте, что речь идет о домашнем офисе, поэтому на принтере придется печатать не только офисные, но и «домашние» документы, например те же фотографии. Так что не спешите отказываться от «цвета» до тех пор, пока переход на лазерный принтер не обеспечит ощутимую экономию.

Для некоторых задач подойдет только лазерный принтер. В частности, это касается подготовки оригиналов для тиражирования на ризографе или в типографии. Здесь альтернативы лазерному или светодиодному аппарату попросту нет.

фотографиями, цветопробами, оригинал-макетами (пленками) для офсетной печати. Все это необходимо учитывать при выборе класса принтера.

Сразу хотим вас предостеречь от покупки младших моделей струйных принтеров. Практически все они из-за малого объема картриджей оказываются довольно дорогими при регулярной печати, так что экономия на самом устройстве обернется дополнительными затратами в будущем. Поэтому выбирать фактически приходится между струйными принтерами среднего уровня и недорогими персональными «лазерами».

Экономический аспект этой дилеммы мы подробно изложили ниже, рассчитав примерно минимальный объем печати, при котором выгодно приобрести лазерный принтер. Однако в пользу того или другого класса устройств можно привести еще несколько дополнительных аргументов.

Струйный принтер обеспечивает практически неотличимое

## ...А может, многофункциональный?

Устройства типа «все в одном», выполняющие функции полного комплекта офисного оборудования – принтера, сканера, копира, факса, также вполне могут подойти для домашнего офиса. Мы расскажем о них после отчета о тестировании персональных лазерных принтеров.

му всех затрат, необходимых для печати определенного числа страниц с помощью данного принтера. Она складывается из цены самого аппарата и всех расходных материалов, которые нужно приобрести дополнительно в процессе эксплуатации.

Можно предположить, что объем печати в домашнем офисе вряд ли превысит 10 тыс. страниц в год и, соответственно, 30 тыс. страниц за три года, что примерно соответствует сроку службы персонального лазерного принтера. Таким образом мы подсчитали совокупную стоимость владения при печати 30 тыс. копий.

Кроме сравнительной оценки экономичности разных моделей лазерных принтеров, подсчет совокупной стоимости владения может дать точный ответ еще на один «горячий» вопрос: при каком минимальном объеме печати есть смысл покупать лазерный принтер вместо струйного? Мы сравнили совокупную стоимость владения струйными принтерами среднего уровня, которые часто используют для работы (Epson Stylus Color 880, HP DeskJet 959C и Lexmark Z52), и лазерными моделями, отмеченными в нашем тестировании (Canon LBP-810, Oki OKIPage 8w Lite). Расчеты показали, что, уже отпечатав 3000 страниц, вы затратите одинаковые суммы на содержание лазерного и струйного аппарата.

Правда, нужно учесть еще две вещи. Во-первых, если печать этого объема растянется на 3–5 лет, то покупать лазерный принтер нет смысла – слишком долго придется ждать, пока он окупится. Так что от струйного принтера, по нашему мнению, можно отказаться только тогда, когда 3000 копий печатаются относительно быстро – хотя бы за 6–9 месяцев, что соответствует 10–15 страницам в день. Во-вторых, не забывайте, что, поменяв струйный принтер на лазерный, вы лишитесь возможности печатать в цвете. Стоит ли дополнительная экономия таких жертв – решать вам. Мы считаем, что по «денежным» соображениям переход имеет смысл только тогда, когда он принесет ощутимую, скажем двукратную, экономию на расходных материалах, а это произойдет при печати в среднем 20–25 страниц в день.

## BROTHER HL-1030

**Разрешение** 600 dpi
**Интерфейс** LPT
**Цена** – $270

☺ Отличное качество печати
☺ Высокое быстродействие
☺ Экономичность
☺ Выдвижной лоток
☹ Из-за малого объема памяти возможны проблемы при печати больших картинок
☹ Работает только в Windows

**79/100**

Младшая модель от Brother предназначена для печати только под управлением Windows и оснащена лишь интерфейсом LPT. Однако это вряд ли можно назвать существенным ограничением в условиях домашнего офиса.

Среди особенностей конструкции хотелось бы отметить выдвижной лоток подачи бумаги. Такое решение уменьшает площадь, которую аппарат занимает на столе, и придает рабочему месту более опрятный вид. Благодаря раздельной конструкции картриджа HL-1030 сравнительно недорог в эксплуатации.

Для обоих принтеров от Brother характерны высокая скорость печати и превосходное качество оттисков. По первому критерию младший «брат» немного уступает старшему, по второму же они равны – отличить невооруженным глазом страницы, распечатанные на HL-1030 и HL-1240, невозможно. В общем, в тестах HL-1030 проявил себя очень хорошо, и только низкая оценка за оснащенность (из-за недостаточного объема оперативной памяти) помешала ему получить один из почетных знаков нашей редакции.

## BROTHER HL-1240

**Разрешение** 600 dpi
**Интерфейс** LPT, USB
**Цена** – $298

☺ Отличное качество печати
☺ Самое высокое быстродействие среди протестированных моделей
☺ Экономичность
☺ Выдвижной лоток
☹ Возможны проблемы при печати больших картинок

**79/100**

По внешнему виду эту модель трудно отличить от предыдущей. Аналогичная конструкция обеспечивает ей те же преимущества: удобство эксплуатации и экономичность. HL-1240 также оснащен интерфейсом USB и комплектуется драйверами для DOS и Mac OS.

Более высокая заявленная производительность HL-1240 (12 с./мин против 10 у HL-1030) отразилась на результатах тестов. По скорости печати многостраничных документов он лидирует. Качество оттисков, полученных на этом принтере (как и на HL-1030), было признано лучшим.

Серьезным недостатком обоих принтеров от Brother является небольшой объем памяти – всего 2 MB. К тому же конструкция принтеров не допускает его расширения. В итоге тестовую фотографию (файл размером 5 MB) оба отпечатали с максимальным разрешением, но после этого выводили лист с отчетом об ошибке. Можно предположить, что при распечатке файлов еще большего размера возникают и более серьезные проблемы. Именно потому HL-1240 не получил знака «Выбор редакции», хотя по всем остальным параметрам он заслуживал награды.

## CANON LBP-810




**Разрешение** 600 dpi
**Интерфейс** LPT, USB
**Цена** – $240

☺ Хорошее качество печати
☺ Высокая производительность во всех режимах
☺ Быстрый выход первой страницы
☺ Удачная компоновка и привлекательный дизайн
☺ Невысокая цена
☹ Моноблочный картридж

**80/100**

Благодаря «вертикальной» компоновке новый принтер от Canon занимает немного места на рабочем столе. Вся индикация и управление осуществляются программными средствами – на корпусе LBP-810 имеется лишь единственный светодиод.

Данная модель отличается хорошим качеством печати и высокой производительностью. Интересно, что она быстрее всех выдает первый лист документа. Для тех, кто часто печатает именно одностраничные документы (платежные поручения, деловые письма, рисунки), это свойство может оказаться важным.

Вообще в LBP-810 больше всего привлекает сбалансированность всех характеристик – он одинаково хорош при выполнении самых разнообразных задач печати. Единственный аспект, о котором можно спорить, – экономичность. С одной стороны, в LBP-810 применяются моноблочные картриджи, «теоретически» менее экономичные, чем раздельные или заправляемые, с другой – их цена сравнительно невысокая, так что текущие расходы не будут слишком большими.

## LEXMARK OPTRA E312L

**Разрешение** 600 dpi
**Интерфейс** LPT, USB
**Цена** – $270

☺ Хорошее качество печати
☺ Быстрая печать текста
☺ Возможность расширения памяти до 66 MB
☹ Моноблочный картридж

**77/100**

Эта «облегченная» версия модели Optra E312 продается уже достаточно давно и пользуется популярностью в качестве принтера для малых офисов. По сравнению с базовым вариантом у E312L меньшие объем памяти (2 MB вместо 4 MB) и емкость картриджа, поставляемого вместе с аппаратом (1500 копий вместо 6000). Правда, в некоторых партиях E312L комплектуются модулями емкостью 4 MB (как и тот образец, что побывал у нас). В любом случае принтер можно оснастить дополнительной памятью за отдельную плату.

При хорошем качестве печати производительность Optra E312L находится на среднем уровне. В тесте на скорость печати простого текста он уступил только устройствам от Brother и Minolta, при выводе фото оказался примерно посередине, но при обработке текста с иллюстрациями несколько отстал. В E312L предусмотрен режим эмуляции более высокого разрешения – 1200 dpi Image Quality. При его использовании качество изображения несколько улучшается, однако скорость вывода немного снижается.

## MINOLTA PAGEPRO 1100L



**77/100**

**Разрешение** 600 dpi
**Интерфейс** LPT
**Цена** – 1350 грн

- ☺ **Высокое быстродействие**
- ☺ **Хорошее качество печати**
- ☺ **Раздельная конструкция картриджа**
- ☹ **Сравнительно дорогой тонер**
- ☹ **Нерасширяемая память**

Оригинальный дизайн этого принтера позволил существенно сократить площадь, занимаемую им. Однако из-за него же работать с аппаратом, расположенным на столе, не совсем удобно: край откидной крышки, на которую ложатся отпечатанные листы, находится довольно высоко. При установке устройства на отдельную тумбочку или полку этот недостаток устраняется.

В наших тестах мы использовали новую версию драйверов и обнаружили, что быстродействие принтера существенно возросло. При печати текста (как без иллюстраций, так и с ними) он опережает всех остальных участников тестирования, за исключением 12-страничного Brother HL-1240. К качеству печати также особых претензий предъявить нельзя.

В PagePro 1100L применяется картридж раздельной конструкции, причем светочувствительный барабан обладает большим ресурсом (20 тыс. копий) и сравнительно недорог. Кассеты с тонером, наоборот, продаются по достаточно высокой цене, что не позволяет в полной мере реализовать «экономические» преимущества раздельной конструкции.

## OKI OKIPAGE 8W LITE

*Обратите внимание*



**77/100**

**Разрешение** 600 dpi (экв)
**Интерфейс** LPT, USB
**Цена** – $205

- ☺ **Качественная печать**
- ☺ **Малые габариты**
- ☺ **Экономичность**
- ☺ **Низкая цена**
- ☹ **Высыпание тонера во время смены кассеты**

Младший представитель линейки светодиодных принтеров Oki обладает всеми традиционными преимуществами этой серии: компактными размерами, невысокой ценой, неплохим качеством печати и хорошей производительностью. Правда, он рассчитан на меньшие нагрузки, чем обычные лазерные принтеры, но для домашнего офиса его возможностей вполне хватает.

В OKIPage 8w Lite применен удачный алгоритм эмуляции высокого разрешения (оно определяется производителем как «класс 600 dpi», реальная же величина ниже). Изображения, распечатанные на нем, нельзя отличить от тех, которые мы получили при реальном разрешении 600 dpi.

Приятно удивляет обилие функций в драйвере: он позволяет печатать страницу в зеркальном отображении, делать инверсию цветов («негатив») и т. д.

Но, пожалуй, самое большое преимущество OKIPage 8w Lite – доступная цена. Более того, расходные материалы к этому принтеру также недороги. В итоге принтер от Oki – лучший выбор для экономного пользователя, печатающего сравнительно немного.

## SAMSUNG ML-4500



**Разрешение** 600 dpi
**Интерфейс** LPT
**Цена** – $250

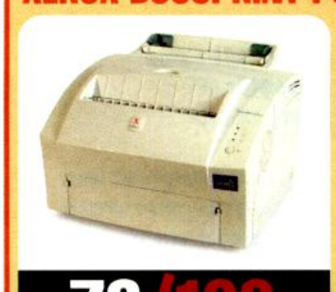
☺ Управляющие кнопки на лицевой панели
☺ Неплохое быстродействие
☺ Небольшие размеры
☺ Низкая цена
☹ Моноблочный картридж

**77/100**

Модель ML-4500 отличается от устройств других производителей одним полезным нововведением: на лицевой панели ее корпуса расположены кнопки печати тестовой страницы, включения/выключения режима экономии тонера и повтора/отмены печати. Теперь для выполнения каждой из этих, заметим, отнюдь не самых редких операций больше не надо углубляться в дебри меню и диалоговых окон. Поэтому ML-4500 получил наивысшую оценку за оснащенность и удобство.

Печатает принтер от Samsung довольно быстро. К качеству текста и графики также никаких претензий нет. Единственное замечание касается воспроизведения очень светлых оттенков в полутоновых изображениях. Кроме того, из-за малого объема памяти возможны сложности при распечатке больших графических файлов с максимальным разрешением. В ходе тестирования мы сталкивались с такими проблемами, однако во всех случаях их удавалось решить. Скорее всего, в новой версии драйверов этот недостаток будет окончательно устранен.

## XEROX DOCUPRINT P8EX



**Разрешение** 600 dpi
**Интерфейс** LPT, USB
**Цена** – $290

☺ Экономичность
☺ Эмуляция разрешения 1200 dpi
☺ Возможность наращивания объема памяти
☹ Невысокая производительность
☹ Недостаточное качество печати полутоновых изображений

**76/100**

Персональный принтер от Xerox обладает рядом функций, обычно присущих более дорогим аппаратам. Алгоритм Image Quality 1200 позволяет получать отпечатки, лишь немного уступающие по детализации тем, которые выдают принтеры с разрешением 1200 dpi. Кроме того, владельцы DocuPrint P8ex могут увеличивать объем памяти с 4 до 36 MB.

Производительность DocuPrint P8ex оказалась низкой. Качество печати текстов и штриховой графики, наоборот, – высокое. Однако при выводе полутоновых изображений очень светлые и очень темные тона практически не передаются, а зоны плавных переходов нередко получаются ступенчатыми.

«Козырь» принтера от Xerox – очень низкая стоимость печати за счет предусмотренной производителем возможности заправки картриджа по достаточно низкой цене. В итоге DocuPrint P8ex можно порекомендовать тем, кто планирует печатать преимущественно тексты и деловую графику и не слишком требователен к производительности.

| Показатель | Brother HL-1030 | Brother HL-1240 | Canon LBP-810 | Lexmark Optra E312L | Minolta PagePro 1100L | Oki OKIPage 8w Lite | Samsung ML-4500 | Xerox DocuPrint P8ex |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Заявленная скорость печати, с./мин | 10 | 12 | 8 | 10 | 10 | 8 | 8 | 8 |
| Максимальное разрешение, dpi | 600 | 600 | 600 | 600* | 600 | 600** | 600 | 600* |
| Память станд./макс., MB | 2/2 | 2/2 | Н/д | 2***/66 | 4/4 | 2/2 | 2/2 | 4/36 |
| Интерфейс | LPT | LPT, USB | LPT, USB | LPT, USB | LPT | LPT, USB | LPT | LPT, USB |
| Цена в Киеве, $ | 270 | 298 | 240 | 270 | 1350 грн | 205 | 250 | 290 |
| Цена/ресурс картриджа, $/тыс. копий | Барабан – 118/20; тонер – 48/3 и 68/6 | Барабан – 118/20; тонер – 48/3 и 68/6 | 50/2,5 | 82/3; 115/6 | Барабан – 484 грн/20; тонер – 322 грн /3 | Барабан – 80/10; тонер – 17/1,5 | 55/2,5 | Картридж – 105/15; заправка – 24/5 |
| Совокупная стоимость владения при печати 30 тыс. копий, $ | 694 | 722 | 790 | 816 | 855 | 688 | 855 | 510 |
| Качество печати, баллы | 88 | 88 | 85 | 82 | 83 | 80 | 80 | 70 |
| Производительность, баллы | 85 | 91 | 80 | 73 | 86 | 69 | 75 | 41 |
| Экономичность, баллы | 72 | 69 | 65 | 61 | 59 | 73 | 60 | 98 |
| Оснащенность и удобство, баллы | 70 | 72 | 91 | 90 | 84 | 88 | 95 | 90 |
| Итоговая оценка, баллы | 79 | 79 | 80 | 77 | 77 | 79 | 77 | 76 |
| Предоставлено компанией | E.R.C. | E.R.C. | «Эликс-Центр» | MTI | Minolta | Oki | Samsung | Xerox |
| Телефон | (044) 238-6393 | (044) 238-6393 | (044) 467-5050 | (044) 458-3434 | (044) 230-1035 | (044) 462-0575 | (044) 490-6878 | (044) 490-7111 |

* Возможна печать с качеством, соответствующим 1200 dpi.

** Разрешение класса 600 dpi.

*** В некоторых поставках 4 MB.

## ИТОГИ

В первую очередь хотелось бы отметить, что все лазерные принтеры, участвовавшие в нашем тестировании, обладают примерно равными возможностями печати самых разнообразных документов, не слишком сильно различаются по оснащенности и предлагаются по сходным ценам. Поэтому нам было трудно определить победителей в тестировании этих, в общем равноценных, устройств.

Что касается быстродействия, то, по субъективным оценкам, оно практически одинаково для всех принтеров. Существенно отличаются от остальных только Brother HL-1240, темп печати у которого заметно выше, и Xerox DocuPrint P8ex, немного отстающий «от коллектива». Поэтому устройство от Brother подойдет тем, кто часто печатает многостраничные документы: научные работы, рефераты, переводы. Canon LBP-810 заметно быстрее других выдает первый лист и обрабатывает сложные страницы, насыщенные графикой. Установить разницу в скорости вывода между всеми остальными аппаратами можно только с помощью секундомера.

Качество печати текста и несложной графики у принтеров абсолютно одинаковое – разрешения в 600 dpi (даже эмулированного) хватает для того, чтобы края букв и линий были идеально гладкими. Разница в их работе становится заметной лишь на специальных элементах, редко встречающихся в обычных документах: очень мелких шрифтах, тонких и частых параллельных линиях и т. д. Чтобы найти различия в полутоновых изображениях, распечатанных участниками тестирования, нужно долго и внимательно вглядываться в них.

Экономичность принтеров, определенная исходя из совокупной стоимости владения, – пожалуй, самый интересный из их параметров и больше других нуждающийся в комментариях. Как мы и ожидали, модели с раздельной конструкцией картриджа оказались более выгодными. Однако принципиальной эту разницу назвать нельзя по нескольким причинам. Во-первых, для большинства моделей суммарные затраты находятся в пределах $700–800, т. е. разброс составляет менее 15%. Существенно дешевле только Xerox DocuPrint P8ex ($510), допускающий заправку картриджей тонером по сравнительно невысокой цене. Во-вторых, из этих $700–800 только $250–300 (30–40%) будут потрачены за один раз – при покупке принтера. Остальная же сумма при интенсивности печати, характерной для домашнего офиса, будет расходоваться постепенно – на протяжении трех лет. Если бы такие деньги приходилось выкладывать хоть раз в полгода, разница была бы существенной и экономичность принтера превратилась в проблему первостепенной важности. В нашем же случае не менее значимы и другие параметры. В-третьих, есть множество способов уменьшить текущие расходы – не следует, например, забывать пользоваться режимом экономии тонера при печати черновиков. Эта мера особенно действенна для моделей с моноблочным картриджем, поскольку ресурс барабана в нем больше, чем запас тонера.

Что ж, пора назвать победителя нашего соревнования. Им стал **Canon LBP-810** – новинка, лишь недавно появившаяся в киевских магазинах. Он победил с минимальным отрывом, показав стабильные результаты во всех испытаниях. В итоге принтер от Canon награждается почетным знаком **«Выбор редакции»**.

Особого внимания заслуживает также светодиодный принтер **Oki OKIPage 8w Lite**. О его доступной цене известно давно, а результаты тестирования показали, что по качеству печати и быстродействию он не уступает многим более дорогим моделям. Кроме того, благодаря недорогим расходным материалам этот аппарат в дальнейшем окажется не слишком обременительным для кошелька его владельца.

# Multifunction – все в одном или всего понемножку?

Первоначально планировалось устроить полноценное тестирование многофункциональных устройств, однако впоследствии мы отказались от этой идеи – слишком разными по конструкции, возможностям и цене оказались модели, собранные в нашей редакции. Поэтому мы подробно рассмотрели их все, но от награждения отличительными знаками решили отказаться.

Все попавшие к нам устройства можно разделить на два класса: образно говоря, «факсы» и «копиры». К первым относятся модели, похожие по внешнему виду на факсимильные аппараты и, по сути, таковыми являющиеся (от обычных они отличаются возможностью подключения к ПК для печати и сканирования). Их сильная сторона (кроме приема и передачи факсимильных сообщений) в удобстве и простоте – человек, умеющий работать с факсом, сразу «найдет общий язык» с таким аппаратом. Слабые места «факсов» – низкая производительность и наличие протяжного сканера, не позволяющего работать с книгами и журналами.

«Комбайны» второго типа представляют собой конструкцию, состоящую из планшетного сканера и принтера. Они созданы для тех, кто хочет иметь оба устройства и чтобы они не занимали слишком много места на рабочем столе. Естественно, такая связка хорошо подходит для прямой передачи изображения с принтера на сканер, иными словами, – для копирования. Факс в этой связке обычно не предусмотрен – предполагается, что пользователь для обмена факсимильными сообщениями использует факс-модем. Правда, в последнее время появляются комбайны, оснащенные и планшетным сканером, и факсом. Первый такой аппарат, попавший к нам, – Brother MFC-860.

Еще один извечный вопрос – что лучше покупать: «комбайн» или все устройства по отдельности? С экономической точки зрения он не решается однозначно: многофункциональный аппарат стоит *дороже*, чем принтер, сканер и другие входящие в него устройства (соответствующего класса) в сумме, хотя вполне логично было бы предположить обратное. Более высокую стоимость можно объяснить дополнительными преимуществами «комбайна»: экономией рабочего места (она тоже стоит денег, каким бы странным нам это ни казалось), наличием функции копира, более быстрого и удобного, чем связка сканер–ПК–принтер, и др. С другой стороны, покупка набора отдельных устройств позволит более точно подобрать их параметры с учетом потребностей владельца.




## BROTHER MFC-860



**85/100**

**Функциональность** принтер/сканер/копир/факс/видеопринтер/считыватель карт флэш-памяти
**Разрешение/разрядность сканера** 300 × 2400 dpi/36 bit
**Разрешение принтера** 1200 × 1200 dpi
**Интерфейс** LPT, USB
**Цена** – $585
**Продукт предоставлен** компанией E.R.C.: тел. (044) 238-6393

Образец многофункциональности. Аппарат, сочетающий в себе функции целых 6 устройств! Его основные составные части: струйный принтер с раздельными картриджами, цветной планшетный сканер, протяжный сканер для работы с факсами, устройства для считывания карт Compact Flash и Smart Media и видеовход PAL. Причем и снимки, и стоп-кадры из видео можно не только печатать, но и передавать на ПК.

Тексты и документы с цветными иллюстрациями MFC-860 печатает быстро и качественно. Как фотопринтер он показал себя не так хорошо: отпечаток формата A4 изготовлялся более 10 мин, при этом оказался несколько бледноватым. Да и разрешение 1200 dpi для фотопечати сегодня нельзя считать достаточным. А вот сканер приятно удивил хорошей цветопередачей, отличной проработкой мелких деталей и рекордным быстродействием в монохромном режиме, что делает его идеальным для ввода больших объемов текста.

Одним словом, Brother MFC-860 – весьма интересное устройство, обилием возможностей вполне оправдывающее свою, скажем прямо, немаленькую цену.

## CANON FAX B210C



**73/100**

**Функциональность** принтер/копир/факс
**Разрешение принтера** 720 × 360 dpi
**Интерфейс** LPT
**Цена** – $280
**Продукт предоставлен** представительством Canon в Украине: тел. (044) 246-5507

Слово «Fax» в названии этого устройства следует понимать буквально – по сути, это и есть цветной факс-аппарат с дополнительной возможностью подключения к ПК и печати электронных документов. Он прост в освоении для тех, кто имеет опыт работы с факсами. Заметим, что подписи к кнопкам выполнены на украинском языке.

При подключении B210C к компьютеру важно включить его в сеть до установки ПО. В противном случае в память факса не будут записаны выбранные вами настройки, и после включения он сообщит об ошибке.

В B210C применен практически такой же печатающий узел, как в струйном принтере BJC-2100. В частности, оба устройства используют одинаковые чернильные картриджи. Характеристики многофункционального устройства при печати с компьютера примерно такие же, как и у упомянутого принтера: не слишком высокий темп печати, правильная цветопередача при фотопечати, хотя снимок получается немного бледноватым и с заметной растровой структурой. Кроме того, B210C достаточно быстро и неплохо изготовляет цветные копии.

## CANON MULTIPASS C80

**Функциональность** принтер/сканер/копир/факс
**Разрешение/разрядность сканера** 300 × 600 dpi/24 bit
**Разрешение принтера** 720 × 360 dpi
**Интерфейс** LPT
**Цена** – $415
**Продукт предоставлен** представительством Canon в Украине: тел. (044) 246–5507

**76/100**

Аппарат, построенный по той же схеме, что и B210C, – цветной факс с подключением к компьютеру, но более совершенный. Существенным отличием MultiPass C80 от предыдущей модели является возможность сканирования документов в графические и другие программы. Правда, в устройстве от Canon мы имеем дело с протяжным сканером, работающим только с отдельными страницами. Для делового применения это, в принципе, приемлемо, так как большинство документов (прайс-листы, договоры, письма), обычно обрабатываемых в домашнем офисе, преимущественно печатаются на отдельных листах. Однако такое решение недостаточно универсальное.

Отпечатки, сделанные на MultiPass C80 и B210C, различить практически невозможно. Так же одинакова и производительность устройств в режиме принтера и копира. Сканирует аппарат медленно, причем как цветные, так и монохромные документы. Качество цветопередачи находится на среднем уровне, а вот проработка деталей – хорошая, так что для распознавания текстов он вполне годится.

## HEWLETT-PACKARD OFFICEJET G55



**Функциональность** принтер/сканер/копир
**Разрешение/разрядность сканера** 600 dpi/24 bit
**Разрешение принтера** 2400 × 1200 dpi (PhotoRET III)
**Интерфейс** LPT, USB
**Цена** – $414
**Продукт предоставлен** представительством Hewlett–Packard в Украине: тел. (044) 490–6620

**89/100**

В отличие от остальных многофункциональных устройств, упомянутых в нашем обзоре (за исключением, разве что, MFC-860), в OfficeJet G55 печатающий и сканирующий модули взяты соответственно от принтера и сканера не начального уровня, а от мощных офисных моделей. Поэтому, аппарат отличается очень высокой производительностью и качеством. Сюда надо добавить и традиционное для продуктов HP удобство в эксплуатации и надежность.

Печатающий узел G55 такой же, как в принтере DeskJet 970, известном своим быстродействием. «Комбайн» унаследовал это преимущество в полной мере: на печать пяти страниц монохромного текста и трехстраничного документа с иллюстрациями в черновом режиме уходит не больше минуты. Фотография в максимальном качестве печатается также очень быстро и выглядит превосходно. Порадовал скоростью работы и сканер. Единственные недостатки – низкая разрядность и не совсем чистые цвета – существенны только для профессиональной работы с графикой, тогда как при выполнении офисных работ они неощутимы.

## XEROX WORKCENTRE XK35C



**Функциональность** принтер/сканер/копир
**Разрешение/разрядность сканера** 300 × 600 dpi/30 bit
**Разрешение принтера** 1200 × 1200 dpi
**Интерфейс** LPT, USB
**Цена** – $265
**Продукт предоставлен** представительством Xerox в Украине: (044) 490–7111

**77/100**

Это устройство, оснащенное планшетным сканером, выполняет функции принтера, сканера и цветного копира. По конструкции и возможностям оно ближе всего к HP OfficeJet G55, причем стоит существенно дешевле, поскольку разработано на базе печатающего и сканирующего модулей начального уровня. По сути, это самый доступный на сегодня многофункциональный аппарат.

В WorkCentre XK35c используется печатающий узел, по своим возможностям близкий к принтеру DocuPrint C8+. Для текстов и деловой графики он вполне подходит, а вот для фотопечати – не очень: цвета несколько искажаются. Примерно то же можно сказать и о сканере: в монохромном режиме он работает быстро и качественно, в цветном – медленно и с некоторым «загрязнением» оттенков. В режиме цветного копирования WorkCentre XK35c выдает копию высокого качества, но работает над ней долго – до 10 мин.

Отдельно хотелось бы упомянуть о возможностях ПО этого аппарата – оно реализует множество полезных дополнительных функций печати и сканирования.

# Скажите «чи-и-из»... Снимаю!

## Тестирование популярных цифровых фотокамер. Часть II

Сергей Галушка

**Вы еще не определились с выбором цифровой камеры? Устройства, представленные в прошлом номере журнала, показались вам слишком дорогими? Не отчаивайтесь! Двухмегапиксельные фотоаппараты, предлагаемые сегодня вашему вниманию, существенно дешевле, хотя по своим возможностям они ненамного уступают элитным моделям.**




Однако прежде чем перейти к представлению участников «второго забега», мы продолжим рассмотрение наиболее важных характеристик цифровых камер, на которые необходимо обращать внимание при выборе аппарата.

*1. Методы замера экспозиции.* Самое главное, что нужно сделать для получения качественного снимка при прочих правильно настроенных параметрах (баланс белого, фокус), – это вычислить нужное соотношение выдержки и диафрагмы, которое в конечном итоге определит количество света, попадаемое на матрицу данной чувствительности.

В современных цифровых аппаратах чаще всего используются следующие методы замера экспозиции: *центрально-взвешенный, сегментный* и *точечный*. Первый способ наиболее распространен, он основан на том предположении, что фотограф при композиции снимка главный объект непременно разместит в центре кадра. Хорошо, если этот объект равномерно освещен и не содержит резких переходов между темными и светлыми участками. В противном случае, при наличии в центре яркого светового пятна либо большой теневой области или компоновке снимка, при которой главный объект будет смещен к краю кадра, можно с большой вероятностью утверждать, что экспозиция определится неправильно. В этом случае очень пригодится возможность внесения ручной корректировки в экспозицию, причем чем больший диапазон значений доступен для выбора (наиболее часто встречается ±2 EV с шагом 0,5 EV, EV – Exposure Value), тем лучше.

Кстати сказать, при съемке без вспышки у цифровых фотокамер по сравнению с пленочными аппаратами есть одно существенное преимущество: слегка нажав кнопку *Спуск затвора* (дав возможность тем самым отработать автоматике по определению фокуса, баланса белого и экспозиции), на встроенном ЖК-дисплее мы можем оценить качество снимка еще до записи его на карту памяти и при необходимости тут же внести соответствующие коррективы. Не забывайте пользоваться этим свойством!

При *сегментном* методе определения экспозиции весь кадр

разбивается на зоны (их количество для различных моделей может быть разное – 5, 64, 256 и др.). Затем в каждой такой области производится замер экспозиции, после чего все эти значения с разными весовыми коэффициентами учитываются в итоговых значениях выдержки и диафрагмы. Как правило, способы разбиения на зоны, а также методы получения конечных результатов производители камер держат в секрете.

Суть *точечного* метода замера экспозиции понятна из самого названия. Измерения ведутся в конкретной точке кадра (обычно в центре), влияние других областей не учитывается. Это вовсе не означает, что снимаемый объект также должен находиться в центре композиции: вначале в интересуемой точке определите значение экспозиции (слегка нажав кнопку *Спуск затвора*), зафиксируйте его (в некоторых моделях для этого существует отдельная кнопка), после чего нужным образом скомпонуйте кадр и произведите съемку. Такой способ фотографирования применяют в том случае, когда хотят обратить внимание на какой-либо конкретный объект в кадре, при этом остальные области снимка могут быть переэкспонированными либо «недосвеченными».

*2. Форматы файлов.* Для сохранения статичных снимков на карте памяти современные цифровые аппараты обычно используют файлы следующих форматов: TIFF, RAW, JPEG, EXIF; для запоминания видеофрагментов – MOV и M-JPEG. Давайте познакомимся с некоторыми из них поближе.

RAW и TIFF применяют в тех случаях, когда хотят сохранить снимок для последующего использования в полиграфии. Чаще всего такая возможность необходима профессионалам для создания плакатов, обложек журналов, высококачественных фотографий и т. д.

TIFF стал поддерживаться в цифровой фототехнике с той поры, когда она достигла своей зрелости: появились высокоемкие носители данных, качество снимков стало удовлетворять требованиям профессиональных фотографов и журналистов. Для сохранения файлов в таком формате нужно много места: например для записи кадра максимального размера, полученного с помощью рассмотренных ниже моделей двухмегапиксельных камер, иногда нужно до 6 МВ. И хотя TIFF допускает использование алгоритма LZW-компрессии, который не ведет к потере данных, однако в камерах он применяется крайне редко, поскольку неэффективен для сжатия фотоизображений.

Формат RAW сравнительно молод, в файлах такого стандарта сохраняется информация, которая непосредственно передается с ПЗС-матрицы камеры, минуя всевозможные процессы обработки изображения (интерполяцию, повышение резкости, урезание цветности и т. д.). Для открытия подобного файла в графическом редакторе вам понадобится проинсталлировать специальное дополнение, которое обычно поставляется вместе с драйверами аппарата. В целом RAW более предпочтителен, чем TIFF, для записи кадров в цифровых камерах, во-первых, потому, что позволяет сохранять изначальную цветовую информацию снимка без использования встроенных «улучшающих» алгоритмов, а во-вторых, потому что файлы формата RAW занимают примерно в два раза меньший объем памяти, нежели TIFF.

Теоретически JPEG допускает 12 ступеней качества для сохранения изображений, условно подразделяющихся на четыре группы (низкое, среднее, высокое и максимальное). Алгоритмы компрессии, применяемые для создания файлов в формате JPEG, позволяют намного сократить их размеры, правда, за счет безвозвратных потерь информации. Однако при минимальных коэффициентах сжатия картинка будет практически неотличима для человеческого





глаза от той, что может быть записана с использованием формата TIFF.

Спецификации EXIF устоялись в конце 90-х и сегодня поддерживаются многими моделями цифровых камер. Для сохранения снимков в этом стандарте обычно используются методы компрессии JPEG, однако при этом автоматически добавляется информация о том, каким аппаратом проводилось фотографирование, в какое время, с какой выдержкой, диафрагмой, светочувствительностью ПЗС-матрицы и т. д. – другими словами, сохраняется полный отчет о снимке, значение этих данных для профессионала трудно переоценить.

Для проигрывания видео, записанного в формате MOV, используется программа Quick Time. Столкнувшись с возможностью записи видеофрагментов в таком виде на карте памяти, для последующего проигрывания их на компьютере ищите эту утилиту среди ПО, идущего в комплекте с аппаратом.

В клипах, отснятых камерами в стандарте AVI (проигрываются, например, с помощью Windows Media Player), чаще всего используется метод компрессии M-JPEG. Если аппарат оснащен встроенным микрофоном, то вы сможете сохранять озвученное видео, в противном случае записывать звук, соответствующий видеотреку, возможно, лишь подключив камеру к видеовходу 3D-акселератора или платы захвата видео, а внешний микрофон – к аудиокарте.

Теперь перейдем непосредственно к знакомству с моделями. Сегодня двухмегапиксельные аппараты – наилучший выбор для фотолюбителя на все случаи жизни, да и цены на подобные устройства с каждым днем становятся все доступнее. И все же, если хочется испытывать удовлетворение от работы с такой техникой и от качества получаемых снимков, за дешевизной особенно гнаться не стоит. Чтобы снизить стоимость аппаратов, производители часто существенно урезают возможности базовых моделей, лишая нас тем самым власти над процессом съемки.

И еще одна оговорка. Мы не собирались рассматривать одномегапиксельные аппараты, тем не менее наш «парад» открывает Olympus Camedia C-1, хотя он проходит, так сказать, вне конкурса. Почему? Во-первых, потому что эта модель – новинка, о которой сегодня много говорят, и у нас есть отличный повод познакомить вас с ее возможностями. Во-вторых, Camedia C-1 адресована именно домашним пользователям и претендует сегодня на роль «народного аппарата». Таким образом, обойти вниманием это устройство было просто невозможно, но ждать для этого очередного тестирования «себе подобных» нам не представляется разумным.

*Olympus Camedia C-1*




*Canon Digital IXUS 300*



*Canon PowerShot A20*




*Casio QV-2800UX*





*Fujifilm FinePix 40i*

*Fujifilm FinePix 2300*




*HP PhotoSmart C912 Pentax EI-2000*



*HP PhotoSmart C618 Pentax EI-200*




*HP PhotoSmart C315*



*Kodak DC5000 Zoom*




*Minolta Dimage 2330 Zoom*




*Olympus Camedia C-2040 Zoom*




*Samsung Digimax 210SE*





*Sony Cybershot DSC-S50*





## ИСХОДНЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ





## ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ

| Производитель | Поставщик | Телефон в Киеве |
|---|---|---|
| Canon | «Эликс-центр» | 467-5050 |
| Casio | «Микроприбор» | 254-3777 |
| Fujifilm | ЗАО «Имидж Украина» | 490-9075 |
| Hewlett-Packard | DataLux | 249-6303 |
| Kodak | «Юг-Контракт» | 461-9533 |
| Minolta | «Минолта Украина» | 230-1049 |
| Olympus | DataLux<br>«Юг-Контракт» | 249-6303<br>461-9533 |
| Samsung | «Юг-Контракт» | 461-9533 |
| Sony | «Юг-Контракт» | 461-9533 |



*Вне конкурса*

## OLYMPUS CAMEDIA C-1




**78/100**

- ☺ Отличный дизайн и небольшие размеры
- ☺ Подстраиваемая яркость ЖК-дисплея
- ☺ Во время съемки индицируется степень сжатия, число оставшихся кадров, режим вспышки и коэффициент цифрового увеличения
- ☹ Проблемы с использованием в качестве Web-камеры

Стильный и удобный в работе аппарат, благодаря небольшим размерам и массе он легко разместится в кармане. Включение устройства происходит путем сдвига в сторону пластмассовой шторки, закрывающей объектив и вспышку. Количество управляющих кнопок сведено к минимуму: на верхней панели находится *Спуск затвора*, на задней – расположены две кнопки для включения ЖК-дисплея и отображения на нем встроенного меню, слева от монитора – четыре навигационные кнопки. Кроме того, последние выполняют функции масштабирования изображения, переключения аппарата в режим макросъемки, а также служат для управления работой вспышки.

Наиболее удачно выходят портреты и крупные планы, на пейзажных снимках мелкие детали не прорабатываются. Два индикатора, находящиеся возле окошка оптического видоискателя, сообщают пользователю (мерцанием или непрерывным горением) о различных проблемах, возникающих в ходе фотографирования (невозможность наводки на резкость, разрядка батарей и т. д.).

*Обратите внимание*

## CANON DIGITAL IXUS 300



**96/100**

- ☺ Встроенные фильтры основных цветов
- ☺ Технология подавления шума при длинных экспозициях
- ☺ Центрально-взвешенный экспозамер TTL по 64 точкам
- ☺ Удобство панорамной съемки
- ☺ Зарядное устройство в комплекте
- ☹ Использует только собственные аккумуляторы

Эта модель унаследовала лучшие черты Digital IXUS: стильность и продуманность дизайна, удобство управления. IXUS 300 несколько крупнее своей предшественницы, однако это ничуть не мешает отнести ее к классу портативных фотоаппаратов. Трехкратный оптический трансфокатор и фирменные интеллектуальные технологии фокусировки и замера экспозиции, позволяющие задавать местоположение главного снимаемого объекта, помогут даже новичку-фотолюбителю получать высококачественные снимки.

Идеальна для путешественника: металлический корпус, быстрая подготовка к съемке, правда, питается только от фирменных аккумуляторов. Помимо статичных изображений, с помощью аппарата легко записывать короткие озвученные видеофрагменты.

Отдельно вы можете приобрести множество полезных аксессуаров: более емкие аккумуляторные батареи, футляры и даже специальный водонепроницаемый бокс из прозрачного пластика, позволяющий вести подводную съемку на глубине до 30 м.

## CANON POWERSHOT A20



**95/100**

- ☺ Отличное соотношение цена/производительность
- ☺ Интеллектуальная автофокусная система AiAF
- ☺ Стандартные элементы питания типа AA
- ☺ Отдельно приобретаемый бокс для подводной съемки
- ☺ Яркий ЖК-монитор
- ☹ Неудобное расположение переключателя режимов

По сути своей данный аппарат – облегченный вариант Digital IXUS 300. Обратившись к характеристикам, представленным в таблице, вы сможете сами в этом убедиться. Удешевление достигнуто за счет уменьшения количества функций, ручных настроек, исключения встроенных фильтров основных цветов для улучшения цветопередачи, а также использования пластмассового корпуса. Несколько неоправданным, на наш взгляд, является перенесение колесика переключения режимов с верхней панели на заднюю. Впрочем, к этому быстро привыкаешь.

PowerShot A20 – прекрасный выбор для человека, делающего первые шаги в цифровой фотографии: удобное меню с наглядными подсказками, минимум управляющих кнопок. Применение фирменных интеллектуальных систем экспозамера и автофокусирования облегчает получение отличных снимков при любом освещении. Радует также возможность использования в качестве элементов питания обычных батареек типа AA.

## CASIO QV-2800UX



**85/100**

- ☺ 28 предустановленных сцен
- ☺ Синхроконтакт для подключения внешней вспышки
- ☺ Поддерживает IBM MicroDrive
- ☹ Нет оптического видоискателя
- ☹ Нерегулируемая яркость дисплея

По своей конструкции напоминает Nikon Coolpix 990, рассмотренный нами в прошлом номере журнала: вспышка и объектив размещаются в отдельном блоке, который поворачивается относительно корпуса на 270°. По основным же характеристикам устройство во многом повторяет модель Casio QV-2300UX за исключением, пожалуй, 8-кратного оптического трансфокатора, наличия синхроконтакта для подключения внешней вспышки и цвета корпуса.

В целом – неплохая, легкоуправляемая камера с широкими возможностями, позволяющая даже неопытному фотографу получать качественные снимки в типичных условиях освещенности (28 настроенных сцен). Перейдя на «ты» с фотоаппаратом, пользователь сможет дополнить их количество тремя режимами с собственными предустановками.

Однако ряд недостатков омрачает работу с устройством: отсутствует оптический видоискатель, при больших коэффициентах оптического увеличения по краям кадра становится заметна хроматическая аберрация.

## FUJIFILM FINEPIX 40i



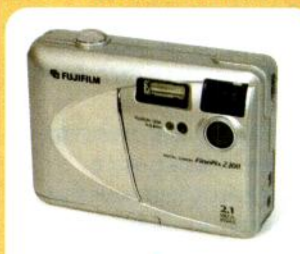
**95/100**

- ☺ 2,47-мегапиксельная матрица Super CCD
- ☺ Аккумуляторы форм-фактора AA
- ☺ Зарядное устройство в комплекте
- ☺ Проводной ПДУ для управления MP3-плейером и наушники
- ☹ Отсутствие оптического трансфокатора

У многих пользователей к комбинированным устройствам сложилось негативное отношение: иметь два (три, четыре и т. д.) устройства в одном – это все равно что не иметь ни одного качественного. Но FinePix 40i – исключение, данная модель представляет собой редкое сочетание стильного, суперкомпактного цифрового аппарата; неплохой видеокамеры, позволяющей сохранять видеоролики с размером кадра 320 × 240 и частотой фреймов 10 fps, и одновременно отличнейшего MP3-плейера, обеспечивающего великолепное качество звучания композиций и легкий доступ к любой из них.

Благодаря 2,47-мегапиксельной матрице Super CCD и фирменным алгоритмам интерполяции удается записывать изображения размером 2400 × 1800. Аппарат имеет прочный металлический корпус серебряного цвета либо оттенка синий металлик. Вместе с устройством поставляются два NiMH-аккумулятора, зарядное устройство и наушники с проводным ПДУ для управления MP3-плейером.

## FUJIFILM FINEPIX 2300



**80/100**

- ☺ Компактность и легкость управления
- ☺ Быстрая подготовка к работе
- ☺ 64-зонный замер экспозиции
- ☺ Шесть предустановленных значений баланса белого
- ☹ Отсутствие оптического трансфокатора

В этом компактном аппарате начального уровня удачно объединены новые характеристики (2,1-мегапиксельная матрица, объектив с улучшенной разрешающей способностью) со строгим дизайном своих предшественников – MX-1200 и FinePix 1300. Несмотря на довольно «простецкий» вид, симпатичная малютка обладает целым рядом «взрослых» функций: 64-зонный замер экспозиции с возможностью внесения ручных поправок; шесть предустановок баланса белого; пять режимов вспышки (включая замедленную синхронизацию); режим непрерывной съемки (до 9 фотоснимков размером 640 × × 480 со скоростью до двух кадров в секунду); четырехкратное увеличение изображения при просмотре на встроенном дисплее.

Время подготовки камеры к работе составляет всего 0,6 секунды, так что упустить интересный момент по ее вине практически не удастся. На удивление хорошо зарекомендовал себя аппарат при пейзажной съемке, порадовал также и «интеллект» вспышки – «пересветов» не наблюдалось.

## HP PHOTOSMART C912 PENTAX EI-2000



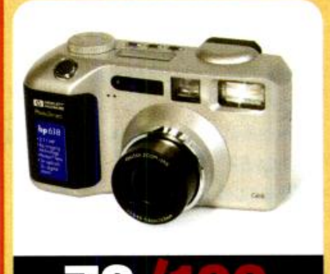
**85/100**

☺ Автоматический и полностью ручной режимы
☺ 6 программ съемки в типичных условиях
☺ Встроенные микрофон и динамик
☺ Автобрекетинг (3 кадра)
☺ Три способа определения экспозиции
☹ Сильные шумы при недостатке освещения

Не смущайтесь, физически модель одна, названия разные. Две именитые фирмы (первая – в области информационных технологий, вторая – в сфере фототехники) решили объединить свои усилия в производстве цифровых камер. Результат оказался отличным. Фотолюбители со стажем по достоинству оценят дизайн устройства: привыкать к работе с такой моделью не нужно, создается впечатление, что имеешь дело с хорошим пленочным аппаратом – объектив расположен по центру корпуса, а не смещен в сторону, как это обычно бывает в «цифровиках»; масштабирование изображения происходит легким поворотом кольца объектива; на специальном табло в оптическом (зеркальном!) видоискателе отображаются текущие значения выдержки и диафрагмы; даже ЖК-монитором можно воспользоваться как шахтным видоискателем при съемке с уровня пояса, повернув его на 90° вверх.

Но такое сходство лишь внешнее, при ближайшем знакомстве мы понимаем, что имеем дело с современным полупрофессиональным цифровым аппаратом.

## HP PHOTOSMART C618 PENTAX EI-200



**79/100**

☺ Обмен данными по стандарту IrDA с другими устройствами
☺ Оптический масштабируемый видоискатель с диоптрийной коррекцией
☺ Возможность снабдить каждый кадр 45-секундной фонограммой
☹ Сильные шумы при недостатке освещения

Еще одна совместная разработка Hewlett-Packard и Pentax, аппараты совершенно идентичны: если живет в вашем сознании brandname HP – выбирайте C618, довлеет авторитет Pentax – EI-200 к вашим услугам. Простота в использовании; удобство управления; 2,11-мегапиксельная матрица с первичным цветовым фильтром; великолепный объектив Pentax, обеспечивающий трехкратное оптическое увеличение; широкий выбор программ съемки (портрет, пейзаж, спортивная, приоритет выдержки или диафрагмы), способов замера экспозиции (центрально-взвешенный, точеный, усредненный), настроек баланса белого; мощная пятирежимная вспышка – все это позволяет получать высококачественные снимки в любых условиях.

С помощью технологии HP Imaging Technology реализуется естественная цветопередача светлых и темных участков кадра, а благодаря наличию встроенной операционной системы Digita возможен обмен данными по стандарту IrDA с другими устройствами.

## HP PHOTOSMART C315



- ☺ Эргономичный дизайн
- ☺ Простота управления
- ☺ Питание от батарей типа AA
- ☺ Интерфейс USB и IrDA
- ☹ Объектив с фиксированным фокусным расстоянием
- ☹ Не поддерживает режим макросъемки

**76/100**

Сравнительно дешевый и простой в работе аппарат, рассчитанный на начинающего фотографа. Удобный эргономичный корпус, минимум кнопок управления (всего – шесть, включая *Спуск затвора*, *Вызов меню* и *Кнопку-джойстик* для навигации), все автоматизировано, ручные настройки практически недоступны (за исключением, естественно, возможности переключения режимов вспышки и выбора степени компрессии снимков). Для подготовки аппарата к съемке достаточно сдвинуть влево пластмассовую шторку, закрывающую одновременно и объектив, и окошко оптического видоискателя.

Несмотря на принадлежность аппарата, пожалуй, к самой низкой ценовой категории, в нем применен целый ряд современных технологических новшеств и фирменных разработок HP, например 2,1-мегапиксельная матрица с улучшенной цветопередачей; ЖК-дисплей с регулируемой яркостью и частотой обновления 20 Hz; реализованы стандарт DPOF, интерфейс IrDA с поддержкой протокола JetSend и многое другое.

## KODAK DC5000 ZOOM



- ☺ Прочный, брызгозащитный и пыленепроницаемый корпус
- ☺ Интуитивно понятная система управляющего меню
- ☺ Встроенный нейтральный фильтр
- ☹ Неизменяемая светочувствительность матрицы
- ☹ Отсутствие ручных настроек

**88/100**

Если вы – заядлый турист и готовы в снег, дождь, жару и холод в поиске новых снимков, ракурсов и острых ощущений идти в горы, обследовать пещеры, летать на дельтаплане и бороться с морской стихией, то эта камера, несомненно, для вас. Нет, осуществлять подводную съемку она не позволит, однако прочный, прорезиненный корпус выдержит любую непогоду, надежно защитив оптику и электронику от пыли, капель и брызг. Благодаря продуманному и удобному расположению переключателей и кнопок вы сможете фотографировать, даже не снимая перчаток. Интуитивно понятное графическое меню с красочными поясняющими пиктограммами напоминает систему управления детской электронной игрушки.

В случае надобности, не прибегая к компьютеру, вы сможете применить к снимку ряд цифровых эффектов – сепия, черно-белый, окантовка изображения.

Ручные настройки практически отсутствуют, что, в принципе, оправдано – в экстремальных условиях главное поймать кадр. Только вот жаль, что нельзя изменять светочувствительность матрицы.

## MINOLTA DIMAGE 2330 ZOOM

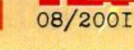


- ☺ Ручной фокус (помимо автоматического)
- ☺ Великолепная оптика
- ☺ Простота управления
- ☺ Питание от обычных батарей типа AA
- ☹ Неизменяемая светочувствительность матрицы

**79/100**

Тем, кому уже успела приглянуться модель Dimage 2300, несомненно, понравится и ее наследница – Dimage 2330 Zoom. Главные отличительные особенности последней – наличие объектива с переменным фокусным расстоянием, обеспечивающим трехкратное оптическое увеличение; неизменяемая светочувствительность матрицы, эквивалентная ISO 100 (напомню, у Dimage 2300 допускалось два значения на выбор: 85 и 340); а также возросшая максимальная скорость затвора (одна секунда вместо двух в Dimage 2300).

В остальном же устройства похожи: черно-белый символьно-текстовый дисплей на верхней панели обеспечит съемку при отключенном ЖК-мониторе; наличествуют режим непрерывного фотографирования, механизм повышения резкости, экспокоррекция, три степени сжатия кадров и возможность сохранения несжатого изображения. В целом – отличный выбор для фотолюбителя, ищущего сравнительно недорогой, простой в использовании и качественный аппарат.




## OLYMPUS CAMEDIA C-2040 ZOOM



- ☺ Изменяемая светочувствительность матрицы
- ☺ Наличие множества ручных настроек
- ☺ Питание от обычных элементов типа AA
- ☺ Широкий диапазон выдержек
- ☺ Мощная встроенная вспышка (эффективна до 5,6 м)
- ☹ Отсутствие разъема для крепления внешней вспышки

**99/100**

Фотоаппарат на вырост, полная власть над съемкой, адресуется людям творческим. От модели C-3040 Zoom отличается наличием более дешевой 2,1-мегапиксельной матрицы, а также отсутствием встроенного микрофона, динамика и интерфейса RS-232C. Все остальное – как у «старшей сестры», что дает основания причислить эту, на первый взгляд совсем обычную, камеру к разряду полупрофессиональных. Великолепный объектив с трехкратным оптическим увеличением; оптический видоискатель с подстройкой диоптрий, автобрекетинг (3 или 5 кадров); синхроразъем для подключения внешней вспышки; возможность точечного замера экспозиции; наличие режимов съемки с приоритетом диафрагмы, выдержки и полностью ручного; возможность осуществлять статичные снимки с выдержками до 16 с и запечатлять видео со скоростью затвора до 1/10000 секунды – своеобразный рекорд среди цифровых аппаратов. Жаль, что нет встроенного микрофона, не думаю, что такая «роскошь» кардинально повлияла бы на цену.

## SAMSUNG DIGIMAX 210SE



**65/100**

- ☺ Поддержка видеоконференций (через USB-порт, 176 × 144, 15 кадров/с)
- ☺ АС-адаптер в комплекте
- ☺ Оптика по технологии Schneider-Kreuznach
- ☹ Низкая частота обновления встроенного ЖК-дисплея
- ☹ Высокая цена

По официальным каналам цифровые фотокамеры Samsung в Украину не поставляются, тем не менее в ряде отечественных фирм и магазинов можно найти изделия, на которых гордо красуется название этой компании. Причем здесь нередко возникает путаница: дело в том, что модельный ряд SDC выпускает Samsung Electronics, а устройства линии Digimax – Samsung Camera. Несмотря на то что оба дочерних предприятия представляют интересы родительской корпорации, их изделия существенно отличаются друг от друга, причем не только по дизайну. Так, устройства SDC используют SmartMedia Cards, а в модели Digimax 210SE применяется CompactFlash, что несколько удивляет, поскольку Samsung наряду с Toshiba является одним из основных производителей SmartMedia-карт.

В целом Digimax 210SE – довольно посредственный аппарат, хотя и оснащен 2,1-мегапиксельной матрицей, объективом с трехкратным оптическим увеличением и допускает множество ручных настроек. Кроме того, цена на него неоправданно завышена.

## SONY CYBERSHOT DSC-S50



**92/100**

- ☺ Возможность создания GIF-файлов
- ☺ Для каждого JPEG-файла можно добавить звуковой комментарий (40 с)
- ☺ 7 программ автоэкспозиции
- ☺ Встроенный четырехшаговый алгоритм повышения резкости
- ☺ Технология Stamina
- ☹ Неестественная теплота тонов на снимках

Вот уже около полутора лет эта модель пользуется заслуженной популярностью у многих фотолюбителей во всем мире. Cybershot DSC-S50 – больше чем цифровой аппарат, по сути – многофункциональное мультимедийное устройство, которое позволяет не только получать высококачественные изображения для печати, но и производить пересъемку текстовых документов, в одно касание готовить фотографии для отправки по электронной почте, а также записывать видеоролики с регулируемыми размером и частотой кадров. Благодаря использованию матрицы с улучшенным соотношением сигнал/шум камера продемонстрировала неплохие результаты при съемке в условиях недостаточной освещенности.

Впечатляет подвижный ЖК-дисплей, который можно не только поднять вверх над камерой, но и развернуть его на 180° – замечательное подспорье при автосъемке. Устройство традиционно использует аккумуляторный блок типа InfoLITHIUM, поддерживающий обмен данными о потребляемой энергии с аппаратом.

| Модель | ПЗС-матрица, млн. пикселов (эффективных)/ Светочувствительность матрицы (ISO) | Размер изображения (max), пикселы | Трансфокатор оптический/цифровой | Диапазон фокусировки: макрорежим/обычный, см | Оптический видоискатель/ЖК-дисплей размер (дюймы)/тыс. пикселов | Баланс белого: ручной/автоматический/ кол-во предустановок | Компенсация экспозиции | Режимы вспышки: Auto/Red-Eye Reduction/On/Off/Slow-Synchro/Регулировка мощности импульса | Эффективное расстояние при съемке со встроенной вспышкой для ISO 100, м |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Olympus Camedia C-1 | 1,31 (н/д)/н/д | 1280 × 960 | Нет/x2 | 10...50/50...∞ | ●/1,5/113 | ○/●/4 | ± 2 с шагом 0,5 EV | ●/●/●/●/●/○ | 0,2–3,5 |
| Canon Digital IXUS 300 | 2,11 (2,02)/Авто (100, 150) | 1600 × 1200 | x3/x2,5 | 16...76/76...∞ | ●/1,5/113 | ○/●/4 | ± 2 EV с шагом 1/3 ступени | ●/●/●/●/●/○ | 0,26–3,5 |
| Canon PowerShot A20 | 2,11 (2,02)/Авто (100, 150) | 1600 × 1200 | x3/x2,5 | 16...76/76...∞ | ●/1,5/117 | ○/●/4 | ± 2 EV с шагом 1/3 ступени | ●/●/●/●/●/○ | 0,26–3,5 |
| Casio QV-2800UX | 2,11 (2,02)/Авто, 80, 160, 320 | 1600 × 1200 | x8/x4 | 1...50/40...∞ | ○/1,8/122,1 | ●/●/4 | ± 2 EV с шагом 1/3 ступени | ●/●/●/●/○/● | 0,5–2,5 |
| Fujifilm FinePix 40i | 2,47 (н/д)/200 | 2400 × 1800 | ○/x3,75 | 6...50/50...∞ | ●/1,8/110 | ○/●/7 | ± 2 EV с шагом 0,5 ступени | ●/●/●/●/●/○ | 0,4–2,5 |
| Fujifilm FinePix 2300 | 2,11 (2,02)/125 | 1600×1200 | ○/x2,5 | 8...15/15...∞ | ●/1,6/55 | ○/●/6 | ± 2 EV с шагом 0,5 ступени | ●/●/●/●/●/○ | До 3 |
| HP PhotoSmart C912 Pentax EI-2000 | 2,24 (н/д)/Авто, 25, 50, 100, 200, 400 | 1600×1280 | x3/x2 | 4...60/10...∞ | ●/2/130,3 | ●/●/3 | ± 3 EV с шагом 0,5 ступени | ●/●/●/●/○/○ | Н/д |
| HP PhotoSmart C618 Pentax EI-200 | 2,11 (н/д)/ Авто,100, 200 | 1600×1200 | x3/x2 | 10...60/50...∞ | ●/2/130,3 | ○/●/3 | ± 2 EV с шагом 0,5 ступени | ●/●/●/●/●/○ | Н/д |
| HP PhotoSmart C315 | 2,11 (2,02)/100 | 1600×1200 | ○/x2,5 | ○/30...∞ | ●/1,8/71,8 | ○/●/○ | – | ●/●/●/●/○/○ | До 3 |
| Kodak DC5000 Zoom | 2,3 (н/д)/100 | 1760 × 1168 | x2/x3 | 25...50/50...∞ | ●/1,8/н/д | ○/●/○ | ± 2 EV с шагом 0,5 ступени | ●/●/●/●/○/○ | 0,5–3 |
| Minolta Dimage 2330 Zoom | 2,3 (н/д)/100 | 1792 × 1200 | x3/x2,5 | 4...30/30...∞ | ●/1,8/60 | ○/●/3 | ± 2 EV с шагом 0,5 ступени | ●/●/●/●/○/○ | 0,4–3 |
| Olympus Camedia C-2040 Zoom | 2,11 (2,02)/Авто, 100, 200, 400 | 1600×1200 | x3/x2,5 | 20...80/80...∞ | ●/1,8/114 | ○/●/4 | ± 2 EV с шагом 1/3 ступени | ●/●/●/●/●/○ | 0,2–5,6 |
| Samsung Digimax 210SE | 2,1 (н/д)/н/д | 1600×1200 | x3/x2 | 20...80/80...∞ | ●/1,8/110 | ○/●/3 | ± 2 EV с шагом 1/4 EV | ●/●/●/●/○/○ | 0,2–3 |
| Sony Cybershot DSC-S50 | 2,1 (н/д)/н/д | 1600×1200 | x3/x6 | Н/д | ●/2/123,2 | ○/●/3 | ± 2 EV с шагом 1/3 ступени | ●/●/●/●/●/○ | 0,3–2,5 |

* Для Pentax заметное различие в цене объясняется в первую очередь разной комплектацией.

## РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Методику тестирования мы подробно изложили в прошлом номере журнала, поэтому сейчас на ней останавливаться не будем. Перейдем сразу к итогам.

Несколько слов о нашем «участнике вне конкурса». *Olympus Camedia C-1* при хорошем естественном освещении снимает на «отлично», при фотографировании в помещении со вспышкой заметны шумы, хотя ее автоматика неплохо разобралась с довольно сложным освещением. В целом – хороший аппарат для своего класса.

От *HP PhotoSmart C315* и *Fujifilm FinePix 2300* не стоит требовать ничего «сверхъестественного», они полностью соответствуют своей ценовой категории. Первый несколько прямолинейно осветил сцену при фотографировании со вспышкой, второй справился с этим заданием получше. *FinePix 2300* подкупает возможностью более тонкой настройки на съемку.

*Samsung Digimax 210SE* весьма неплохо подходит для пейзажного фото, но при фотографировании со вспышкой не выдерживает никакой критики: неправильный расчет и в итоге – множество посторонних шумов, «недосвет» и отвратительная цветопередача.

Слегка разочаровали *HP PhotoSmart C618* и *Minolta Dimage 2330 Zoom.* Первый заметно «утеплил» тона при съемке на улице, второй недоэкспонировал кадр. Кроме того, автоматика вспышки *Dimage 2330 Zoom* серьезно просчиталась со светом (снимок получился темным), очевидно, ее сильно запутал объект белого цвета на переднем плане. Зато у *PhotoSmart C618* при съемке в помещении особых проблем не наблюдалось: несколько прямолинейное освещение, но вполне сносное.

*Kodak DC5000 Zoom* очень порадовал при фотографировании со вспышкой, сумев не затемнить задний фон и не пересветить передний. С пейзажной съемкой также все в порядке: весьма точное определение баланса белого, нет завалов резкости. В общем, для туриста – в самый раз.

| Таймер, с | Совмещенный аудиовидеовыход/ко-дировки видеовыхода | Карта памяти в комплекте, MB | Форматы файлов: статичные/DPOF-совместимость/видео/аудио | Интерфейс связи с ПК | Питание | Габариты (W × H × D), мм | Масса без батарей и карты памяти, г | Ориентировочная цена в Киеве |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 12 | ○/PAL, NTSC | SmartMedia, 8 | JPEG/●/○/○ | USB | Аккумулятор CR-V, 2 батареи типа AA | 110 × 62 × × 34 | 165 | $330 |
| 10 | ●/PAL, NTSC | CompactFlash (Type I), 8 | JPEG/●/MJPEG со звуком/○ | USB | Ионолитиевый аккумулятор NB-1L | 94,8 × 62,5 × × 29,9 | 240 | 4449 грн. |
| 10 | ●/PAL, NTSC | CompactFlash (Type I), 8 | JPEG/●/MJPEG со звуком/○ | USB | 4 батареи типа AA, NiMH-аккумулятор NB-1AH | 110,3 × 71,0 × × 37,6 | 250 | 2887 грн. |
| 2, 10 | ○/PAL, NTSC | CompactFlash (Type I и II), 8 | JPEG/●/MJPEG без звука/○ | USB, RS-232C | 4 батареи типа AA | 122 × 81 × × 67 | 315 | 4010 грн. |
| 10 | ○/PAL | SmartMedia, 16 | JPEG/●/MJPEG со звуком/MP3 | USB | 2 NiMH-аккумулятора типа AA | 85 × 71 × × 28 | 210 | $690 |
| 10 | ○/○ | SmartMedia, 8 | JPEG/●/○/○ | USB | 4 батареи типа AA | 110 × 77 × × 34 | 200 | $370 |
| 10 | ●/PAL, NTSC | CompactFlash (Type I и II), 8*, 16 | TIFF, JPEG/●/○/● | USB, IrDA1.1 | Ионолитиевый аккумулятор, 4 батареи типа AA | 143,5 × 105 × × 90,5 | 540 | $1015 $995* |
| 10 | ●/PAL, NTSC | CompactFlash (Type I и II), 8*, 16 | TIFF, JPEG/●/○/● | USB, IrDA1.1 | 4 батареи типа AA | 127,5 × 71,5 × × 56,5 | 300 | $590 $770* |
| 10 | ○/○ | CompactFlash (Type I), 8 | JPEG/●/○/○ | USB, IrDA1.1 | 4 батареи типа AA | 128 × 68 × × 33 | 220 | $362 |
| 10 | ○/○ | CompactFlash (Type I), 8 | JPEG/●/○/○ | USB, RS-232C | 4 батареи типа AA | 140 × 89 × × 83 | 459 | $735 |
| 10 | ●/PAL, NTSC | CompactFlash (Type I), 8 | TIFF, JPEG/●/○/○ | USB | 4 батареи типа AA | 116 × 73 × × 62 | 360 | 2550 грн. |
| 12 | ○/PAL | SmartMedia, 8 | TIFF, JPEG/●/ MJPEG без звука/○ | USB | 4 батареи типа AA | 109,5 × 76,4 × × 69,6 | 307 | $700 |
| 10 | ○/PAL, NTSC | CompactFlash (Type I), 8 | JPEG/●/○/○ | USB, RS-232C | 4 батареи типа AA | 115 × 71 × × 45 | 260 | $660 |
| 10 | ●/PAL, NTSC | MemoryStick, 8 | JPEG, GIF, TIFF/ ●/MPEG-1 со звуком/WAVE | USB | Ионолитиевый аккумулятор NP-FM50 | 113 × 68 × × 69 | 370 | $808 |

В пейзажах и портретах, снятых Casio QV-2800UX, преобладают холодные тона. При больших коэффициентах оптического увеличения, как мы уже отмечали, по краям кадра проявляется эффект хроматической аберрации. Особых нареканий нет, твердая «четверка».

Мастер на все руки *Fujifilm FinePix 40i* демонстрировал стабильно хорошее качество снимков как при съемке со вспышкой («грамотно» и всесторонне рассчитывая мощность импульса), так и при фотографировании на улице.

От *HP PhotoSmart C912* (он же *Pentax EI-2000)* ожидали большего. При столь серьезных возможностях для ручных настроек автоматика выглядит как-то бледно: совершенно прямолинейное освещение вспышкой, причем с неправильным определением баланса белого, сильное искажение цветов при макросъемке, хотя по поводу пейзажей особых замечаний нет.

*Cybershot DSC-S50*, традиционно для Sony, в снимках при естественном освещении грешила едкостью тонов, зато при съемке со вспышкой вела себя выше всяких похвал. *Canon PowerShot A20* демонстрировал великолепную стабильность во всех испытаниях: и баланс белого определялся верно, и автофокус был на высоте, и автоматика вспышки отрабатывала «грамотно».

И все же лучшими оказались *Olympus Camedia C-2040 Zoom* и *Canon Digital IXUS 300*. В итоге подсчетов всех «за и против» мы решили первую модель удостоить знака «Выбор редакции», а вторую – *Canon Digital IXUS 300* – наградить почетным знаком *«Обратите внимание!»*. ■

# Байты в домашнем фотоальбоме: теория и практика

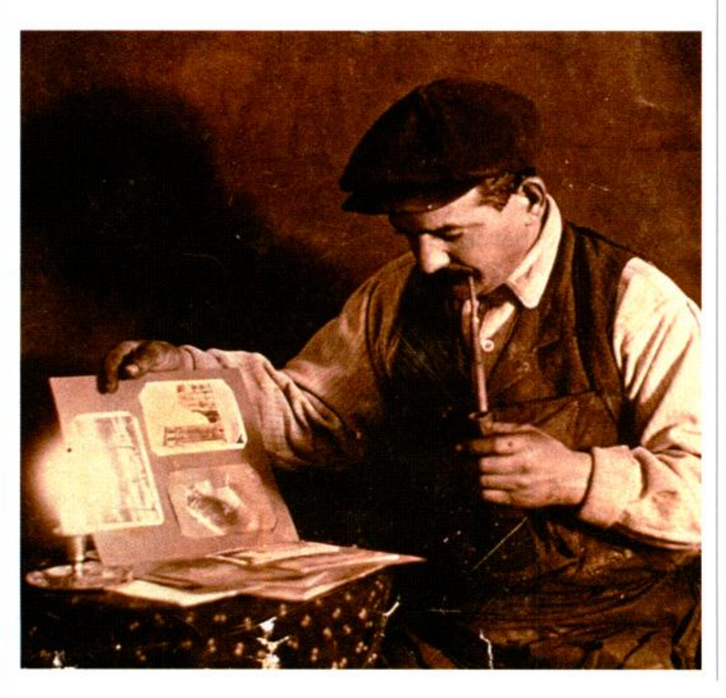
Юрий Сидоренко

**В двух последних номерах «Домашнего ПК» мы сделали обстоятельные обзоры цифровых фотокамер. Вы почти готовы купить приглянувшуюся модель, но остается два неразрешенных вопроса: а не дешевле ли снимать по старинке и что же потом делать с этими файлами? Ответы на них можно найти в предложенной статье.**

### СКОЛЬКО СТОИТ ПЛЕНКА?

Попробуем сравнить расходы на обычную пленочную и цифровую фотографию. Для начала потребуется фотоаппарат. Камера среднего класса с трансфокатором обойдется в $100–200. Так ли важен объектив с переменным фокусным расстоянием для любителя, ведь такого же класса аппарат с простым объективом стоит от $40 до $80? Трансфокатор более чем необходим, поскольку он дает невероятную свободу для творчества и делает снимки разнообразными. Я уже не говорю о случаях, когда подойти к объекту съемки близко физически невозможно. Будем считать, что цена пленочной камеры $150.

Теперь посмотрим, какой цифровой фотоаппарат предоставляет аналогичные возможности. Поскольку иметь твердые копии отснятых кадров рано или поздно захочется, в качестве ориентира выберем размер отпечатка 10 × 15 см – именно подобные заказы доминируют в мини-лабораториях. Известно, что для получения такого качественного отпечатка на струйном принтере достаточно файла размером 1280 × 1024 пикселов. Если заказывать вывод на фотобумагу (об этих услугах мы поговорим позднее), желательно иметь больше пикселов, например 1600 × 1200. Таким требованиям вполне удовлетворяют даже двухмегапиксельные аппараты, цена на которые колеблется в пределах $500–800. Допустим, что цифровая фотокамера обойдется в $650.



Разница ощутимая – $500. Но покупка аппарата – это всего лишь одноразовая затрата, его эксплуатация регулярно требует вложения денег в пленки и печать. Предположим, что в год вы снимаете и обрабатываете 10 пленок по 36 кадров (многие ошибочно считают, что, покупая 24- и даже 12-кадровые пленки, они экономят, напротив, цена одного кадра оказывается выше). На первый взгляд – много. На самом деле – не очень. Две-три пленки уходят во время отпуска, еще пара-тройка – на воскресных шашлычно-пляжных вылазках, одна – на рождественских и новогодних каникулах, а ведь есть еще дни рождения, вечеринки и т. п. В целом за год покупка десятка пленок обходится почти в $40.

Пленка, официально маркированная как 36-кадровая, во многих аппаратах позволяет получить 37 или даже 38 кадров. Допустим, что откровенный брак (его не печатают при заказе «все качественные») на каждой пленке не больше семи кадров, тогда 30 вполне пригодны с точки зрения лаборанта. Всегда ли мы с ним согласны? Да, во всех минилабораториях существуют просмотровые столики, но разглядеть детали и оценить качество на негативе способны далеко не все. За 30 отпечатков 10 × 15 с одной пленки в мини-лаборатории среднего класса придется выложить около $5,5, а за год накапливается сумма $55. Выходит, что эксплуатация обычного пленочного фотоаппарата обходится в $90–95 за 12 месяцев. Многие любители хотели бы снимать больше, но они просто не могут себе этого позволить: за каждые 30 кадров (с учетом альбома для их хранения) придется заплатить примерно $10.

Теперь, когда читатели почти согласились с тем, что при кажущейся дешевизне затраты на пленочную фотографию довольно велики, на несколько мгновений забудем о деньгах, ибо не в деньгах счастье и даже не в их количестве.

### НОВАЯ ПАРАДИГМА ФОТОГРАФИИ, ИЛИ СЛАЙД-ШОУ НА ЭКРАНЕ

Угол зрения человеческого глаза примерно равен 36 градусам. Это анатомически доказанный факт, и он многое объясняет. Живописцы давно подметили такую особенность: картина выглядит более натурально, если ее размеры не позволяют видеть все полотно одновременно, заставляя взгляд скользить по холсту. Естественно, для каждой композиции есть точка, с которой картина смотрится именно так, как ее замышлял автор, а зритель волен подойти ближе, чтобы разглядеть детали или манеру письма, или, наоборот, отойти дальше, чтобы оценить произведение полностью. Поскольку фотография по своим выразительным средствам – близкая родственница живописи, в ней действуют аналогичные законы. Наилучшим образом снимки смотрятся с определенного расстояния: для отпечатков 13 × 18 – это 40–50 см, для 10 × 15 – 30–40 см. В общем случае действует правило удвоенной диагонали: расстояние для просмотра изображения примерно равняется его диагонали, помноженной на два. Чем больше изображение, тем четче видны его детали, тем естественнее оказывается угол зрения.

Понимаете, к чему я клоню? К тому, что снимки для лучшего восприятия должны иметь размер 20 × 30 см. Для любительской пленочной фотографии размер почти недостижимый (из-за ог-

раничений оптики, зернистости фотопленки и, в немалой степени, цены отпечатка). А вот для цифровой – нормальный. И практически – бесплатный.

Конечно, речь идет об экранном просмотре без получения твердой копии. Даже на 15-дюймовом мониторе кадры, снятые цифровой камерой, выглядят куда более выигрышно, чем отпечатанные на формате 13 × 18. А если монитор 17- или даже 19-дюймовый? А если простой набор кадров, перелистываемых нажатием кнопки на клавиатуре, превратить в слайд-шоу, снабдив его приятной фоновой музыкой и добавив эффекты переходов между кадрами? А если...

Кроме более сильного эмоционального воздействия на зрителя при экранном просмотре, цифровая фотография имеет еще целый ряд неоспоримых достоинств. Во-первых, практически неограниченный срок хранения оригиналов без потери качества, ведь байты не выгорают от прямых ультрафиолетовых лучей, не растрескиваются от сухости воздуха, не желтеют от продолжающихся в толще бумаги химических реакций. Во-вторых, цифровое фото элементарно редактируется: снимок можно откадрировать, исправить погрешности экспозиции и цветопередачи, подчеркнуть значимые детали и размыть второстепенные, заретушировать случайно оказавшиеся в поле зрения провода, добавить недостающее облако. В-третьих, в любой момент быстро получить любое количество твердых копий требуемого размера. В-четвертых, цифровые снимки намного проще отправлять друзьям по электронной почте или размещать на специализированных сайтах для всеобщего или частного обозрения.

## ЦИФРОВОЙ ФОТОАЛЬБОМ И ОТПЕЧАТКИ ДЛЯ БАБУШКИ

С альбомами для обычных фотографий все ясно – их место на полке, в книжном шкафу. А вот что делать с сотнями файлов, стремительно заполняющими жесткий диск? Оставлять их там опасно – сбои системы, вирусы, происки домашних, все это в мгновение ока способно бесследно уничтожить архив. Решение напрашивается само собой – записывать на CD-диски, благо стоимость заготовки около доллара, а на нее поместятся две-три сотни кадров или даже больше, в зависимости от формата и размера файлов, которые создает камера. Если вы еще помните наш разговор о себестоимости пленочной фотографии, то сразу оцените экономию: годовой архив на CD стоит на два порядка дешевле традиционного. Да, пишущий привод пока есть далеко не у каждого, но цены на них за последний год настолько упали, что приобретение такого устройства не станет угрозой положительному сальдо семейного бюджета. А еще есть возможность воспользоваться услугами по записи информации на CD, которые оказывают и многочисленные Internet-кафе, и частные лица.

Позвольте дать три совета по хранению цифрового фотоархива.

Известно, что формат JPEG сжимает изображения, ухудшая их качество. Поэтому всегда записывайте на диски оригинальные файлы, не пересохраняя их в редакторах растровой графики. Если же изображение требует редактирования (например, кадрирования или даже поворота на 90 градусов), храните результат в несжатом формате, например TIFF.

**На сегодняшний день практически любой современный струйный принтер позволяет получать отпечатки фотографического качества, но только один производитель – Epson – заявляет, что его продукция конкурирует с традиционной фотографией.**

Если размер экрана в пикселах меньше размера изображения, которое создает цифровая камера, делайте два архива на одном диске: один с оригинальными необработанными кадрами, второй – с оптимизированными для экранного просмотра на домашнем мониторе. Хотя это требует определенных затрат времени и расходует дополнительное место на заготовке, все усилия окупятся сторицею – переход от кадра к кадру будет быстрым и плавным: программе просмотра не потребуется масштабировать изображение.

Разработчики Windows и локализаторы этой замечательной операционной системы сделали так, что любая новая папка (директория) именуется «New folder» или «Новая папка». Понять, какие именно снимки хранятся на диске в шести «Новых папках» с порядковыми номерами невозможно. Возьмите себе за правило называть директории так, чтобы по прошествии полугода не ломать голову, соображая, какое событие произошло 12_07_2001. А если получится писать краткую аннотацию в текстовом файле, то вам удастся создать настоящий цифровой фотоархив, а не JPEG-свалку.

Архив с необработанными кадрами пригодится лет эдак через десять, а может быть даже раньше. Тут напрашивается прямая аналогия с текстовыми файлами, набранными лет десять назад и сохраненными в экзотических форматах, например ChiWriter, был такой редактор. Прочитать эти данные сегодня ой как непросто – даже переписав их с 5-дюймовых дискет, потребуется разыскать копию этого самого редактора, заставить ее работать под управлением той операционной системы, которая установлена на компьютере. Словом, успех не гарантирован. А вот .TXT благополучно переживут еще не одну смену платформ.

Напоследок поговорим о твердых копиях. Изготовлять их будут все поклонники цифровых технологий. Например, чтобы подарить любимой бабушке. Выбор вариантов на первый взгляд невелик, но он более чем достаточный. Есть две «абсолютно компьютерные» технологии: струйная и термосублимационная (очень качественная, но столь же дорогая) печать, а также вывод на обычную фотобумагу в традиционных мини-лабораториях.

На сегодняшний день практически любой современный струйный принтер позволяет получать отпечатки фотографического качества, но только один производитель – Epson – заявляет, что его продукция конкурирует с традиционной фотографией. И это правда. В арсенале компании водостойкая печать, печать без полей, большой выбор разноформатной матовой и глянцевой фотобумаги, технология автоматической «цветокалибровки» Image Match Printing. Поскольку цены на принтеры больше символические, основные затраты при печати приходятся на расходные материалы. Дать хотя бы примерную оценку стоимости одного кадра не представляется возможным из-за обилия форматов и типов бумаги, а также картриджей и чернил у каждого производителя. Одно можно сказать смело – цена получается разумная.

Производители мини-фотолабораторий чутко отреагировали на рост популярности цифровой фотографии, предложив светописцам новой эры свои услуги. Теперь, кроме печати с негативов, они делают вывод на обычную фотобумагу из графических файлов. Суть процесса такова: вместо проецирования негатива бумага засвечивается особой электронно-лучевой трубкой, обладающей повышенной яркостью и разрешением. Далее фотобумага обрабатывается традиционным химическим способом, и определить, какой камерой – пленочной или цифровой – был сделан снимок очень непросто. В киевских мини-лабах принимаются практически любые носители – CD, ZIP, MO, а стоимость листа формата 20 × 30 см – около $2. Дорого ли это? Для четырех отпечатков 10 × 15 – дороговато. Но если вспомнить о цене традиционной пленочной фотографии и учесть, что вместо нескольких сотен в год потребуется напечатать десяток кадров, – вполне приемлемо.

## СКРОМНЫЙ ИТОГ

Итак, можно смело сказать, что сегодня имеются все предпосылки к полному переходу от домашней классической пленочной фотографии к современной – цифровой. Это уже не так дорого, очень удобно, практично и, в конце концов, – это модно и современно. Удачных вам снимков! ■

# Играем вместе с Intel




Сергей Светличный

**Помнится, будучи в школьном возрасте, я на карманные деньги приобрел детский микроскоп «Натуралист» – пластмассовый, с небольшим увеличением (всего 60Х), но сколько тогда было радости... А сколько всякой гадости побывало на его предметном столике – страшно сказать. Самое сильное впечатление тогда на меня произвела моль домашняя обыкновенная – в окуляре она выглядела почище монстров из фильмов ужасов.**

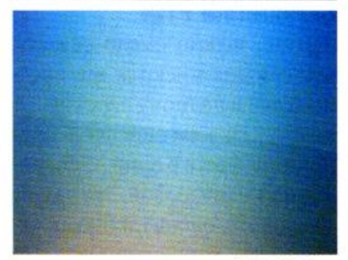
Этот внезапный приступ ностальгии был вызван появлением в редакции весьма неординарной вещи – детского микроскопа производства Intel, относящегося к категории так называемых обучающих игрушек (или, по-английски, – edutainment), дальнего родственника моего «Натуралиста». Но, как известно, «железный конь идет на смену крестьянской лошадке», так что у моего микроскопа и QX3 Computer Microscope общего, прямо скажем, немного.



*Игольное ушко (увеличено в 60 раз)*



*Пчелиная лапа (увеличено в 200 раз)*



*Поверхность диска CD-RW (увеличено в 200 раз)*

Итак, по порядку. QX3 подключается к компьютеру по шине USB. Через нее, кроме собственно передачи изображения на ПК, подается питание на микроскоп, а также осуществляется управление подсветкой. Ее здесь, кстати, сразу две – верхняя, для непрозрачных образцов, и нижняя – для изучения различных тонких срезов и т. д.

У QX3 три уровня увеличения, переключаемых с помощью специального кольца: 10X, 60X и 200X. Естественно, увеличение цифровое – узнать реальное оптическое нам, к сожалению, так и не удалось. Примечательно, что в руководстве пользователя тут же сделана оговорка: эти показатели приблизительны и получены для 15-дюймового монитора, на другой диагонали значение будет иным.

Да, на самом микроскопе никакого окуляра нет, изображение выводится на экран – с помощью специального ПО его можно не только просматривать, но и снимать кадры и даже целые фильмы – как в реальном времени, так и с «ускоренной перемоткой» времени, например кадр в час.

Собственно, программное обеспечение у QX3 так же важно, как и сам микроскоп, поэтому его стоит рассмотреть подробнее. Кроме уже указанных функций управления подсветкой и съемки кадров/фильмов, программа позволяет составлять свою коллекцию из отснятых материалов (здесь же вы найдете уже готовые примеры – от фото структур различных тканей и минералов и до видео с «увядающей» клубникой). Можно также подретушировать полученные снимки с помощью простейшего графического редактора, наложить на них различные спецэффекты, распечатать результат, экспортировать его в графический файл или создать на его основе слайд-шоу.

Микроскоп при желании вынимается из крепления и используется в «ручном» режиме; естественно, что в таком случае можно работать только с десятикратным увеличением – для наблюдения, скажем, за муравьями и прочей мелкой живностью этого более чем достаточно.

К сожалению, не обошлось и без недостатков. Во-первых, для того чтобы система опознала микроскоп, его нужно подключать к работающему компьютеру – если QX3 был подсоединен во время загрузки компьютера, то использовать его можно будет только выдернув и воткнув шнур снова. Далее, у винта, с помощью которого осуществляется наводка на резкость (путем перемещения вверх/вниз предметного столика), оказался довольно ощутимый люфт, из-за чего в максимальном увеличении получить резкое изображение довольно тяжело.

В целом же, несмотря на отдельные недостатки, QX3 Computer Microscope показался нам весьма занимательной игрушкой, которая, несомненно, придется по душе юным исследователям и натуралистам. ■

## Intel Play QX3 Computer Microscope




**Ориентировочная цена** – $120

**Продукт предоставлен** представительством компании Intel в Украине: тел. (044) 490–1201

**81/100**

- ☺ **Подключение к ПК**
- ☺ **Возможность съемки отдельных кадров и целых фильмов**
- ☺ **Простота в использовании**
- ☺ **В комплекте находятся образцы различных материалов**
- ☺ **Симпатичный дизайн**
- ☹ **Наводка на резкость при максимальном увеличении может быть затруднительна**
- ☹ **Сравнительно небольшое увеличение**

# Звуковые карты Hercules

Сергей Светличный

**«Экспансия» Hercules в Украину продолжается: вслед за видеокартами под этой торговой маркой начинают появляться и звуковые платы. В сегодняшнем обзоре представлены три новинки, которые вполне способны составить нешуточную конкуренцию продукции Creative.**

## HERCULES GAMESURROUND MUSE XL

Младшая модель семейства Gamesurround – MUSE XL – идет на смену старой «бюджетной», как это называется на Западе, аудиокарте Maxi Sound MUSE.

MUSE XL основана на очень популярном чипе CMI-8738/PCI-SX (характеристики см. *www.cmedia.com.tw/doc8738.htm*). Разъемы на карте следующие: два линейных выхода (на фронтальные и тыловые колонки), микрофонный и линейный входы и игровой порт, совмещенный с разъемом для внешних MIDI-устройств.

Кодек у CMI-8738 внутренний. Возможно, именно по этой причине качество звучания находится не на высоте. По субъективным ощущениям, у выдаваемого аудиоплатой звука оказывается слишком много высоких частот и слишком мало басов, хотя для недорогой карты, каковой является MUSE XL, качество вполне пристойное.

Игроков могут заинтересовать поддерживаемые картой технологии позиционируемого звука: Sensaura, а также A3D 1.0 и EAX 1.0/2.0.

В отличие от других «бюджетных» аудиоплат, с Gamesurround MUSE XL поставляется очень неплохой комплект программного обеспечения: Game Commander 2 SE (утилита голосового управления играми), MUSICMATCH Jukebox, пробная версия PowerDVD 3.0 и целый ряд других продуктов.

## HERCULES GAMESURROUND FORTISSIMO II

Старшая модель в семействе Gamesurround – Fortissimo II – также является «преемником» другой карты – достаточно популярной (к сожалению, не у нас) Maxi Sound Fortissimo.

Плата основана на чипе Cirrus Logic CS4624 (характеристики см. *www.cirrus.com/design/products/overview/index.cfm?ProductID=41*) и может похвастать более «продвинутыми» возможностями по сравнению с MUSE XL.

Gamesurround Fortissimo II оснащена следующими разъемами: игровым портом, к которому также можно подключать внешние MIDI-устройства; оптическими S/PDIF (вход и выход) и особым аналоговым разъемом для присоединения переходника с микрофонным входом, двумя выходами на фронтальные и тыловые колонки и отдельным выходом на наушники. Кроме того, на самой плате имеются два аналоговых входа: с CD-ROM и еще один – «на всякий случай».

На плате установлен качественный кодек производства той же Cirrus Logic – CS4294-JQ (*www.cirrus.com/products/overviews/*

## Hercules Gamesurround MUSE XL




**Цена –** $30
**Продукт предоставлен** компанией «Евро Плюс»: тел. (044) 249-3741

**72/100**

- ☺ Поддержка четырех колонок
- ☺ В комплект входит гарнитура с микрофоном
- ☹ Качество звучания не устроит взыскательных пользователей
- ☹ Высокая цена

## Hercules Gamesurround Fortissimo II




**Цена –** $50
**Продукт предоставлен** компанией «Евро Плюс»: тел. (044) 249-3741

**84/100**

- ☺ Очень хорошее качество звучания
- ☺ Оптический S/PDIF (вход и выход)
- ☺ Поддержка четырех колонок
- ☹ Нет поддержки Dolby Digital

# Hercules Game Theater XP




**Цена** – $150
**Продукт предоставлен** компанией «Евро Плюс»: тел. (044) 249-3741

**95/100**

- ☺ Очень хорошее качество аудиотракта
- ☺ Внешний модуль с огромным количеством самых разных разъемов
- ☺ Декодирование Dolby Digital и Dolby Headphones

*cs4294.html*). На слух звук получается очень хороший, с чистыми и отчетливыми высокими частотами. Замечу, что при возврате на мою рабочую аудиоплату Diamond Monster Sound MX300 ее звучание субъективно начало восприниматься как «глуховатое».

Fortissimo II поддерживает те же технологии трехмерного звука, что и MUSE XL: Sensaura, A3D 1.0 и EAX 1.0/2.0. Волновой синтез, естественно, имеется, однако в бытовых звуковых картах он сейчас не интересует, пожалуй, никого – в самом деле, единственное ему применение находится разве что при посещении некоторых Web-сайтов.

## GAME THEATER XP

И наконец, топ-модель от Guillemot – Hercules Game Theater XP. По своим функциональным возможностям она вполне способна составить конкуренцию самой «навороченной» звуковой карте от Creative – SoundBlaster Live! Platinum 5.1. Правда, и стоят они тоже примерно одинаково.

«Сердцем» Game Theater XP является чип CS4630 (*www.cirrus.com/design/products/overview/index.cfm?DivisionID=2&SubdivisionID=2&ProductID=42*). Это, пожалуй, самый мощный аудиопроцессор у Cirrus Logic. Неудивительно, что именно на нем остановила свой выбор компания Guillemot.

Отличительной особенностью Game Theater XP является внешний модуль – аналог LiveDrive! II у уже упомянутого Creative SB Live! Platinum 5.1. Однако если LiveDrive! II – внутреннее устройство, устанавливаемое в пятидюймовый отсек, то модуль Game Theater XP – внешний, в экранированном корпусе, к звуковой карте подключаемый с помощью экранированного же кабеля совершенно невероятной толщины.

По количеству разъемов этот модуль ни в чем не уступает LiveDrive! II. Впрочем, судите сами. Четыре USB-порта (в модуле имеется встроенный USB-хаб). Игровой порт. Два варианта аналоговых выходов на шесть колонок (шесть отдельных RCA-разъемов, по одному для каждой колонки, и два парных, мини-джэковых – фронт и тыл, при этом сабвуфер и центр подключаются к вышеупомянутым RCA-разъемам). DIN-коннекторы (вход и выход) для подключения MIDI-устройств. Коаксиальные и оптические S/PDIF-входы и выходы. Выход на наушники и микрофонный вход (оба – 1/4", с регуляторами громкости). Линейный RCA-вход (два отдельных разъема – для левого и правого каналов). Впечатляет?

Качество звучания у Game Theater XP просто великолепное – на слух, без специальных измерений, выявить отличия от SB Live! невозможно даже на очень хорошей компьютерной акустике.

По части трехмерного звука в играх никаких откровений нет – Game Theater XP поддерживает те же стандарты, что и предыдущие аудиоплаты.

Любителям фильмов на DVD эта карта должна понравиться поддержкой декодирования звука в формате Dolby Digital. Причем честной поддержкой, а не просто возможностью передачи цифрового звука на внешний декодер, как это зачастую оказывается в других аудиоплатах. В комплекте с картой поставляется специальная шестиканальная версия плейера PowerDVD, которая может выдавать звук на 2, 4 и 6 колонок и даже создавать «окружающий звук» на наушниках с помощью технологии Dolby Headphones.

Кстати, одна интересная деталь. Game Theater XP оснащена двумя четырехканальными кодеками CS4294 (на других аудиокартах с поддержкой звука 5.1 устанавливаются, как правило, один четырехканальный кодек и один двухканальный). Пока что «лишние» два канала используются как отдельный выход на наушники (обычно его совмещают с выходом на фронтальные колонки), однако в будущем, при появлении стандарта, скажем, Dolby Digital 7.1, производителю этой платы можно будет ограничиться лишь обновлением драйверов – и Game Theater XP станет поддерживать восьмиканальный звук.

Из других интересных особенностей можно отметить аппаратное отсечение эха, возникающего при работе с микрофоном в программах вроде NetMeeting, а также 10-полосный эквалайзер с очень хорошей настройкой.

Подытоживая, следует сказать, что Game Theater XP – отличный продукт и весьма серьезный конкурент пресловутому SB Live! Platinum 5.1. Единственное, к чему можно придраться, – это неудобный, практически негнущийся кабель, соединяющий внешний модуль и плату. ■

# Акустические системы Sven

Максим Потапов

**Применять бытовую акустику для работы с ПК – задача не из легких. Здесь возникают проблемы габаритов, магнитного экранирования, а если говорить о многоканальном звуке – то еще и цены (минимальная стоимость бытового комплекта 5.1 – $200). Мультимедийные колонки фирмы Sven (*www.sven-ukraine.com*) являются прекрасным способом решения этих проблем.**

### SVEN 988

Первое впечатление от этого комплекта можно получить еще до того, как он будет распакован. Нужно просто попробовать его поднять, и сразу становится ясно: вещь стоящая. И это правда: самый придирчивый осмотр не дает оснований для нареканий, качество исполнения – на высшем уровне. Разве что при подключении сателлитов сложно было открутить зажимы на сабвуфере – но это лишь в первый раз, потом они «разработались».

Пять одинаковых сателлитов имеют весьма удачные габариты. С одной стороны, они без проблем становятся рядом с монитором (кстати, их также можно повесить на стену), и с другой – звуку есть где «развернуться». Не только размеры, но и добротный деревянный корпус является залогом полноценного звучания. Среднечастотный динамик и твитер одним своим диаметром и дизайном уже внушают доверие. Еще сильнее впечатлил большой и тяжелый сабвуфер: 20-сантиметровый динамик выведен на боковую панель, а портом фазоинвертора служит щель между двумя плитами. Такая «архитектура» при использовании исключительно деревянных плит MDF обеспечивает отличную устойчивость корпуса к резонансным колебаниям. Даже на экстремальных уровнях громкости и при избытке низов сабвуфер продолжает звучать чисто, без дребезжания. Кстати, мощности Sven 988 достаточно, чтобы устроить семейный просмотр видеофильма, не говоря уже о том, чтобы всем телом ощутить выстрелы и взрывы в какой-нибудь игрушке.

Приятная и весьма значительная деталь – пульт ДУ, с помощью которого регулируется громкость и выбирается источник звука. Комплект может работать с любым источником стереосигнала, а также с DVD-проигрывателями и звуковыми платами, оснащенными шестиканальным выходом.

### SVEN 848

Эта акустика вызывает симпатию с первого взгляда. «Обшивка» под светлое дерево, корпуса колонок из MDF (никакого пластика в несущей конструкции), два небольших сателлита имеют классический дизайн и весьма солидно смотрятся на рабочем столе. Сабвуфер выполнен с размахом – его размер под стать системному блоку компьютера, да и вес немалый. Порт фазоинвертора здесь реализован традиционно – посредством пластиковой трубы. Однако сделано это хорошо, так что неприятных призвуков при работе сабвуфера на повышенных уровнях громкости корпус не дает. Сабвуфер в полной мере дополняет звучание Sven 848 глубоким и плотным басом, причем при желании – в избыточном количестве.

Сателлиты довольно маленькие, да, как говорится, удаленькие. Особенно в том, что касается средненизких частот – начинают звучать уже на 250 Hz. Их мощности достаточно, чтобы озвучить не только рабочее место за компьютером, но и создать музыкальный фон для всей комнаты. Дополнительный динамик – хорошая вещь для настольных колонок, но жаль, что этот динамик – не «пищалка»: в звучании Sven 848 самых высоких частот (от 18 kHz) недостает. Однако учитывая в данном случае специфику ПК как источника звука (саундтреки к видео в MPEG-4, музыка в «сжатых» форматах, игры), это вряд ли будет столь ощутимым. ■

**Sven 848**



**Цена –** $60
**Продукт предоставлен** компанией «Зеленая волна»: тел. (044) 239-9889

**76/100**

☺ Привлекательный дизайн
☺ Хороший сабвуфер
☹ Дефицит высоких частот
☹ Управление только с лицевой панели сабвуфера

**Sven 988**




**Цена –** $162
**Продукт предоставлен** компанией «Зеленая волна»: тел. (044) 239-9889

**91/100**

☺ Отличный дизайн и качество исполнения
☺ Оптимальное соотношение цены и качества
☹ Слишком широкий частотный диапазон сабвуфера

# Самые домашние кинотеатры




Одни покупают домашние кинотеатры SVEN из-за натурального и сильного звука, другие из-за превосходного качества и современного дизайна. Третьим по душе универсальность. Но все соглашаются, что ничего подобного за эти деньги найти невозможно!






**SVEN - 988** Домашний кинотеатр

- Выходная мощность (RMS):
  сабвуфер ..... 35 Вт
  сателлиты ... 5 x 18 Вт
- Диаметр сабвуфера: 200 мм
- Пульт дистанционного управления
- CD/VCD, TV, TAPE, AUX входы
- 6 аналоговых входов для DVD сигнала
- Материал корпуса: MDF
- Магнитное экранирование




**SVEN IHOO MT5.1** Домашний кинотеатр

- Выходная мощность (RMS):
  сабвуфер ..... 35 Вт
  сателлиты ... 5 x 18 Вт
- Q-Sound 5.1 выход
- CD/VCD, TV, TAPE, AUX входы
- 6 аналоговых входов для DVD сигнала
- Раздельные регуляторы громкости каналов
- Материал корпуса: MDF
- Магнитное экранирование

*рекомендованные розничные цены для Украины

## www.sven-ukraine.com

Киев, «Світ електроніки», пр. Красных Казаков, 13, тел 464-8-465
Одесса, «Райдуга», ул. Преображенская, 49/51, тел. 22-04-38, 26-14-37
Донецк, Компьютерный салон «SPARK», пр. Панфилова, 1, тел 381-32-05
Днепропетровск, «Ворон», ул. Криворожская, 20, офис 98, тел 34-30-40
Харьков, «Мако-компьютер», пр. Ленина, 9, тел 19-58-57
Запорожье, «Комп'ютерний всесвіт», пр. Ленина 232, тел 12-83-39
Львов, «1000 комп'ютерних дрібниць», ул. Коперника, 26, тел 33-11-39



# Маленькие программы для малого офиса

Сергей Светличный

**Тема нынешней статьи – «программы для малого офиса» – невероятно емкая. В принципе, сюда можно зачислить почти все ПО, кроме развлекательно-игрового – ведь сейчас компьютер используется для решения практически любых задач. Поэтому мы решили отобрать только те программы, которые будут интересны максимальному числу читателей. С другой стороны, мы исключили из списка общеизвестное ПО, а также приложения, которые заслуживают отдельных статей, – вроде офисных пакетов, графических редакторов и программ учета финансов.**

Что же осталось? Остались небольшие, но, тем не менее, полезные утилиты, которые не претендуют на звание Главной Программы в Вашем Офисе, однако способны облегчить повседневную работу.

### СВЯЗЬ

#### *Advanced Call Center v.3.6.0.524*

Имея в своем хозяйстве модем (в особенности если он голосовой), глупо использовать его только как средство доступа в Internet – ведь с помощью специального ПО модем можно с легкостью превратить в настоящий телефонный «центр».

Одной из таких программ и является Advanced Call Center (ACC), сочетающая в себе функции «звонилки», автоответчика и автоопределителя номера (АОН). Естественно, если есть «звонилка», есть и очень неплохая адресная книга – ее записи, кстати, можно импортировать/экспортировать в формате Comma Separated Values (*.csv), который «понимает», в частности, Microsoft Excel. Кроме собственно телефонов, в ней хранится масса другой информации – так что при желании можно, например, прямо из адресной книги отправить приятелю письмо по электронной почте.

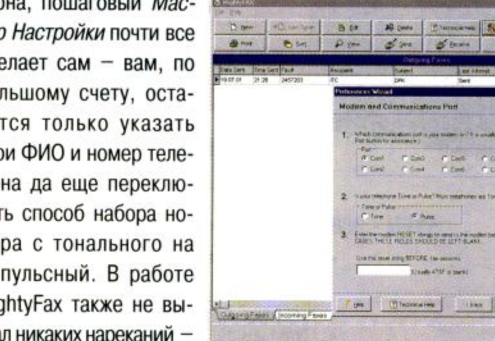
Поскольку программа – российской разработки, неудивительно, что кроме обычного для Запада Caller ID она «знакома» и с отечественным АОНом. Правда, настроить его непросто – программа ориентирована в первую очередь на западного пользователя, так что ни справочной системы на русском языке, ни русскоязычного же интерфейса в ней нет. У меня, например, АОН заработал только на второй день, да и то в основном благодаря тому, что программа в конце концов смогла корректно опознать мой модем (ZyXEL Omni 56K), который оснащен аппаратным АОНом.

Автоответчик очень неплох – по своим функциональным возможностям он, в принципе, даже перекрывает бытовые аппараты. Так, программа поддерживает «черный список» (звонки с занесенных в него телефонных номеров блокируются), позволяет использовать индивидуальные приветственные сообщения для каждого контакта, занесенного в адресную книгу, или для разного времени суток (приветствия, кстати, можно записать прямо из программы, не задаваясь при этом вопросом, какие именно параметры оцифровки звука необходимо выставить). Кроме того, ACC может по-разному «реагировать» на поступивший звонок: от запуска какой-либо программы, показа всплывающего окна или произнесения синтезированным голосом номера телефона и (в случае его наличия в адресной книге) имени звонившего до переадресации звонка и отправки уведомления по e-mail (в последнем случае, кстати, есть возможность пересылки присоединенного wav-файла с оставленным на автоответчике сообщением).

В общем, программа просто замечательная, но, к сожалению, не без недостатков – к таковым следует отнести не слишком удобный интерфейс и отсутствие русской документации, затрудняющие настройку, а также невозможность принятия и отправки факсов – для

В работе без факса обойтись, естественно, нельзя – и тут модем, который уже выполняет функции АОНа и автоответчика с помощью рассмотренной выше программы Advanced Call Center, легким движением превращается в элегантный факс-аппарат. Программ такого рода масса, от максимально облегченных и до невероятно «навороченных», и отдать предпочтение какой-нибудь одной довольно сложно. Я предлагаю обратить внимание на MightyFax – она сравнительно небольшая, простая и удобная, а что еще нужно обычному пользователю от факсовой программы?

При работе с MightyFax, в отличие от некоторых других пакетов, у меня не возникло совершенно никаких проблем – настройка просто элементарна, пошаговый *Мастер Настройки* почти все сделает сам – вам, по большому счету, останется только указать свои ФИО и номер телефона да еще переключить способ набора номера с тонального на импульсный. В работе MightyFax также не вызвал никаких нареканий – и прием, и отправка факсов выполняются буквально в одно нажатие.



К немногочисленным недостаткам MightyFax можно отнести разве что условно-бесплатное распространение и невозможность отправки факсов с графикой из программы. Впрочем, последнее не так уж и страшно, поскольку MightyFax устанавливается в систему как стандартный принтер, позволяя отправлять факсы из любой программы, умеющей печатать.

В общем, единственная вещь, которая у меня вызвала недоумение, – это факт существования программы Just the Fax, похожей на MightyFax буквально во всем – от интерфейса и имени разработчика и до номера текущей версии...

☺ **Простая и удобная в использовании**
☺ **Устанавливается в системе как принтер**
☹ **Из программы нельзя отправить графическое изображение**

**MIGHTYFAX V.2.9Y**
***30-дневная trial-версия, цена – $20***
**Разработчик** RKS Software
**Web-сайт** www.rkssoftware.com/mfinfo.htm
**Размер загружаемого файла** 1,7 MB

**89/100**

**ADVANCED CALL CENTER V.3.6.0.524**
***30-дневная trial-версия, цена – $35***
**Разработчик** Олег Афонин
**Web-сайт** www.voicecallcentral.com/advancedcallcenter.htm
**Размер загружаемого файла** 1,7 MB

**78/100**



☺ АОН
☺ Многофункциональный автоответчик
☺ Бесплатное распространение
☹ Не поддерживает прием и передачу факсов
☹ АОН не определяет некоторые номера, которые определяются бытовыми аппаратами

этого придется использовать другую программу.

### *SMS-pager v.2.02*

Отправить SMS с компьютера на мобильный телефон можно несколькими способами, например, с Web-сайта оператора мобильной связи или из обычного почтового клиента. Но у этих вариантов есть и недостатки: нужно или каждый раз заходить на сайт (а если ваши друзья или сотрудники подключены к разным операторам, то и сайтов, соответственно, будет несколько, причем ни о какой адресной книге речь, естественно, не идет), или узнавать электронный адрес, через который можно отправить сообщение.

Однако есть и третий вариант: воспользоваться специальной программой SMS-pager, разработанной, кстати, у нас в Украине.

Основными достоинствами SMS-pager являются большая и регулярно обновляемая база данных с адресами SMS-шлюзов мобильных операторов по всему СНГ, русскоязычный интерфейс, возможность отправки сообщений пользователям ICQ, поддержка различных кодировок – Win-1251, Koi8-r или транслит – и сменные скины, меняющие (слегка) внешний вид программы. Недостатков, по сути, всего два – не очень удобный интерфейс да баннеры, появляющиеся после отправки сообщения.

**SMS-PAGER V.2.02**
***Freeware***
**Разработчик** DVision
**Web-сайт** users.i.com.ua/~dvision
**Размер загружаемого файла** 560 KB

**74/100**

☺ Большая база данных по операторам мобильной связи
☺ Бесплатное распространение
☺ Отправка сообщений на ICQ
☹ Не очень удобный интерфейс



## ХРАНЕНИЕ И ОБРАБОТКА ИНФОРМАЦИИ

### *Corel InfoCentral 7*

Corel InfoCentral – это не просто обычный PIM (personal information manager), а действительно «информационный центр». Если рядовой PIM, он же «органайзер», представляет собой, по сути, электронную записную книжку с расширенными функциями, то InfoCentral ближе, как мне кажется, к СУБД (системе управления базами данных) – ему абсолютно все равно, какого рода информацию хранить, InfoCentral одинаково легко превращается и в список контактов, и в коллекцию компакт-дисков, и в планировщик-ежедневник, и в менеджер проектов, и в записную книжку путешественника, и еще в массу других вещей – лишь бы сам пользователь отчетливо представлял, что ему нужно.

Естественно, такая универсальность немыслима без возможности полной настройки всей системы «под себя» – и здесь InfoCentral не обманывает ожиданий. Да, конечно, при желании можно создать свою базу данных (здесь они называются iBases – информационные базы) на основе одного из полутора десятков шаблонов (Contact, Business, Travel, Video, DailyPlanner, Real Estate, Wines – названия, полагаю, говорят сами за себя). Но если для ваших задач эти заготовки не годятся, создайте свою iBase с нуля (вернее, из шаблона Standard).

Интерфейс InfoCentral – это, к сожалению, ее самое «больное» место, поскольку ни особой дружественностью, ни пресловутой интуитивностью он отнюдь не отличается. Внешне InfoCentral несколько похожа на электронные таблицы, например Microsoft Excel – в первую очередь своими страницами-«закладками», которые могут быть трех разных типов (Calendar, Outline и Card File). С календарем, думаю, все ясно, Outline используется в основном для вывода результатов поиска по базе, а Card File – для добавления новых данных (и редактирования уже имеющихся).

Функционирование InfoCentral основывается на двух базовых объектах – *Категориях* и *Связях*. По сути, *Категории* – это обычные таблицы, записи в которых можно связывать между собой каким угодно образом. Если вам недостаточно уже имеющихся *Категорий*, вы легко создадите свои собственные. При этом следует указать, какого рода информация будет в них заноситься – от этого зависит список полей, включаемых в новую *Категорию* (меня, кстати, очень порадовал тот факт, что эти поля также можно редактировать и даже добавлять новые – например, в БД «CD-коллекция» в категорию *Композиция* я добавил отсутствующее в ней MEMO-поле *Текст песни*). Но такой дотошный подход к наполне-

☺ Большая база документов
☹ Ориентация на российское законодательство
☹ Условная бесплатность распространения

**БД ОБРАЗЦЫ ДОГОВОРОВ V.3.2**
***30-дневная trial-версия, цена – 240 руб.***
**Разработчик** KVT Software
**Web-сайт** www.kvtsoftware.com/dogdb_r.html
**Размер загружаемого файла** 1,4 MB

**71/100**

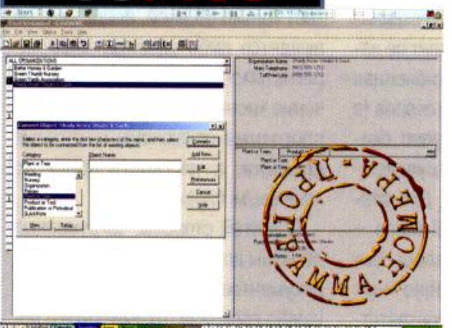
Исчерпывающее представление о программе дает ее название – это обыкновенная база данных образцов договоров (в настоящий момент доступно около 2200 документов, сгруппированных в 66 категорий). Для отечественного SOHO (small office – home office) вещь, казалось бы, сверхполезная, но есть одно «но»: программа русская, и, соответственно, все договоры составлены с «оглядкой» на российское законодательство. Поэтому для украинских пользователей почти наверняка потребуется «обработка напильником», а значит, без толкового юриста все же не обойтись. Еще один минус – условная бесплатность, «БД Образцы договоров» работает только 30 дней, после чего ее придется либо удалить, либо зарегистрировать. Замечу, что в течение «испытательного» периода в программе отключены некоторые функции, в частности поиск по ключевым словам.

С другой стороны, загруженные образцы договоров хранятся в виде документов HTML, которые совершенно спокойно открываются с помощью обычного броузера...



**COREL INFOCENTRAL 7**
*Freeware*
**Разработчик** Corel
**Web-сайт** www.corel.com
**Размер загружаемого файла** 4,1 MB

**96/100**



☺ Отличная система связей между различного рода информацией
☺ Возможность присоединения файлов к записям в базах данных
☺ Бесплатное распространение
☹ Трудоемкость занесения больших объемов информации

нию базы данных имеет и свои отрицательные стороны – занесение информации превращается в довольно длительный процесс.

Однако для любой информации важен не сам факт ее существования, а возможность быстро и без проблем найти интересующие вас сведения. Надо сказать, что поиск в InfoCentral организован очень хорошо, хотя и не без недостатков (например, с такими вещами, как запросы или отчеты, программа «не знакома»). Поиск по всей базе, по отдельным категориям, немаленькое количество параметров поиска – в общем, пользуясь слоганом одной российской поисковой системы, можно сказать, что «найдется все». Результат поиска выводится в виде иерархического древа, где наверху находится искомый объект, а далее по нисходящей – все остальные, связанные с ним. Здесь же к объектам можно присоединять файлы – список поддерживаемых форматов довольно велик, но в основном он состоит из документов офисного пакета Corel. Дело в том, что на самом деле InfoCentral является составной частью Corel Office Professional и как отдельный продукт не распространяется. Но, видимо, «за давностью лет» седьмую версию программы решили выложить для свободной загрузки.

Найти на сайте Corel ссылку на бесплатную загрузку Corel InfoCentral 7 мне так и не удалось (я на него «вышел» через Download.com), поэтому для интересующихся даю прямую ссылку на файл *ftp://ftp.corel.com/pub/suites/infocentral/ic701us.exe*

### *Персонал v.2.000*

В «жизни» практически любой фирмы рано или поздно наступает момент, когда она перестает состоять из одних только друзей и родственников руководства, в результате чего возникает потребность в каком-то учете кадров. Одним из вариантов решения этой проблемы может стать применение программы «Персонал», разработанной, между прочим, у нас в Украине.

По словам самих разработчиков, основное отличие их программы от других, это использование так называемой «базы знаний» вместо обычной базы данных – т. е. хранение не только данных, но и информации о них, что облегчает поиск и анализ.

Вероятно, именно по этой причине (нетрадиционности подхода к хранению информации) освоение «Персонала» оказывается очень и очень непростой задачей. Причем «непростой» настолько, что на официальном сайте, кроме весьма основательной справочной системы, потенциальному пользователю предлагается загрузить специальную демонстрационную версию, в которую уже занесены данные по предприятию со штатом сотрудников около 400 человек, а также презентацию в Microsoft PowerPoint, во всех деталях объясняющую, как работать с программой.

Основное ее предназначение, разумеется, заключается в поддержке кадровых служб предприятия, однако «Персонал» может использоваться и для других задач (разработчики предлагают следующие варианты: учет информации о больных и медперсонале в лечебных учреждениях, учащихся и преподавателей в учебных заведениях, ведение разного рода досье и многое другое).

Что мне понравилось в «Персонале», это его способность хранить практически любую информацию – благодаря использованию механизма расширения «описательных» возможностей, каждый объект, в принципе, может иметь свое собственное описание, отличное от других. При этом такой подход совершенно не сказывается на поиске данных, поскольку в системе реализована удобная система построения запросов – она очень гибка и в то же время интуитивно понятна.

Если же говорить более конкретно, то «Персонал» позволяет хранить информацию о подразделениях (дата создания/дата ликвидации, численность сотрудников и т. д.), вести досье сотрудников (включая историю назначений, перемещений по отделам, отпуска, изменение ФИО), регистрировать приказы по личному составу, формировать отчеты (имеется набор типовых отчетов вроде личной карточки сотрудника, приказа, справки с места работы и т. д.), которые готовятся в виде документов Microsoft Word 97.

Рассказывать о «Персонале» можно долго, но, пожалуй, сейчас самое время остановиться и подытожить: если перед вами стоит задача автоматизировать работу отдела кадров средней по размеру фирмы, то вам стоит обратить на эту программу самое пристальное внимание. ■

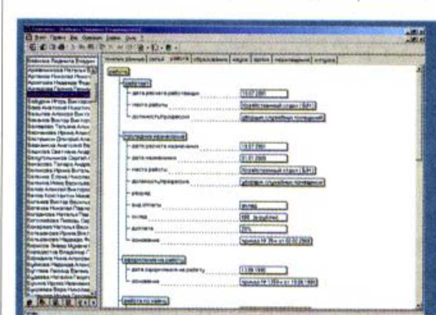
## АССОРТИ

### ШИФРОВАНИЕ ДАННЫХ
**Advanced Encryption Archiver**
*www.secureaction.com/archiver/*
Программа предназначена для шифрования данных с использованием алгоритмов DES и Blowfish, с возможностью одновременного архивирования файлов.

### СИСТЕМА АВТОМАТИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНОГО КЛУБА
**Locker**
*pisoft.da.ru*
Locker – это программа для обслуживания компьютерного зала: регистрации сеансов работы, учета оплаты, блокирования компьютеров по истечении времени работы и решения ряда других задач.

### ПРОГРАММА ДЛЯ ПОИСКА РАБОТЫ В INTERNET
**Job Online**
*www.fortunecity.com/skyscraper/bradbury/266/prog1.html*
Русскоязычная программа для автоматического поиска работы в Internet (ищет как вакансии, так и резюме). К недостаткам следует отнести устаревший интерфейс и поиск только по русским серверам.

### СБОРНИК ЗАГОЛОВКОВ, СЛОГАНОВ И Т. Д.
**HeadLiner**
*webcenter.ru/~pr1*
HeadLiner – настоящая находка для журналиста, испытывающего затруднения с придумыванием заголовков статей, слоганов, девизов или просто ярких запоминающихся фраз. Фактически представляет собой базу данных, содержащую несколько тысяч заголовков, пословиц, афоризмов, высказываний политиков и т. д.



**ПЕРСОНАЛ V.2.000**
*Freeware*
**Разработчик** «Восток-сервис»
**Web-сайт** www.vs.com.ua
**Размер загружаемого файла** 2,8 MB

**92/100**

☺ Очень широкие функциональные возможности
☺ Приятный интерфейс
☺ Удобная система построения запросов
☺ Бесплатное распространение
☹ Сложность в освоении

# Август

**В жизни каждого человека наступают моменты, когда хочется забросить все дела и как следует отдохнуть. Среднестатистический европеец отдыхает в августе, а в сентябре с новыми силами приступает к работе. Но история, в отличие от людей, не знает передышек, и насыщенность событиями совсем не зависит от времени года.**

### 1 АВГУСТА 1981

В этот день в 12:01 дебютировал один из самых популярных телевизионных каналов – MTV. Первым был показан клип группы The Buggles «Video killed the Radio Star». Сегодня MTV распространил свое влияние еще и на Internet.

**www.mtv.com**

### 5 АВГУСТА 1996

5 лет назад появилась на свет Долли – овечка, полученная путем клонирования. Сейчас, несмотря на активные протесты церкви, планируется произвести эксперимент по клонированию человека.

**www.nationalgeographic.com/world/9909/dna/index.html**

### 6 АВГУСТА 1945

В 8 часов 15 минут американский бомбардировщик Б-29 «Энола Гей» сбросил атомную бомбу «Малыш» на японский город Хиросиму. 9 августа еще более мощная бомба разрушила другой японский город – Нагасаки.

**www.coara.or.jp/~ryoji/abomb/e-index.html**



### 7 АВГУСТА 1947

Бальзовый плот «Кон-Тики» с норвежским исследователем Туром Хейердалом (р. 1914) и пятью его спутниками пересек Тихий океан. Отправившись из перуанского местечка Кальяо, они проплыли около 8000 км и пристали к одному из полинезийских островов.

**www.kon-tiki.no**

### 11 АВГУСТА 1950

Родился один из основателей компании Apple Стивен Возняк. В 1976 г. Возняк в своем гараже сконструировал первый персональный компьютер Apple I.



**www.woz.org**

### 12 АВГУСТА 1960

Специалисты NASA запустили первый телекоммуникационный спутник Echo 1A. Он до сих пор используется для трансконтинентальной и межконтинентальной телефонной связи, передачи радио- и телевизионных сигналов.

**msl.jpl.nasa.gov/QuickLooks/echoQL.html**

### 13 АВГУСТА 1889

Вильям Грей запатентовал первый платный телефон, который был установлен в банке г. Хартфорда, штат Коннектикут. Предыдущим изобретением Грея был защитный щиток для бейсболистов.

**www.navyrelics.com/tribute/payphones.html**



### 16 АВГУСТА 1836

В Кремле установлен на постамент Царь-колокол. После двух лет подготовительных работ он был отлит за 1 ч 12 мин, около 100 лет пролежал в литейной яме, во время пожара от него откололся кусок, и поэтому его так и не повесили.

**www.moscowkremlin.ru/basic/russian/31.html**

### 17 АВГУСТА 1601

Родился Пьер Ферма (1601–1665), французский математик. Он сформулировал знаменитую теорему, которую удалось доказать для частного случая лишь в конце XX века.

**www-groups.dcs.st-andrews.ac.uk/~history/Mathematicians/Fermat.html**



### 18 АВГУСТА 1991

10 лет назад в Форосе был отрезан от мира Михаил Горбачев (р. 1931). Это событие стало началом агустовского путча. В короткий промежуток времени история ускорила свой ход, и уже к декабрю СССР распался на независимые государства.

**www.gorby.ru**
**www.mikhailgorbachev.org**

### 22 АВГУСТА 1864

Представители 12 европейских государств подписали Женевскую конвенцию об уходе за ранеными солдатами воюющих армий. Она гарантировала неприкосновенность военных госпиталей и их персонала. Был создан Международный комитет Красного Креста.

**www.icrc.org**



### 23 АВГУСТА 1839

Во время первой Опиумной войны Британия захватила китайский остров Гонконг. После второй Опиумной войны Китай был вынужден отдать полуостров Коулун, а с 1 июля 1898 г. все новые территории были отданы Британии в аренду на 99 лет.

**www.hktourismboard.com/russia**

### 24 АВГУСТА 1921

Трагически погиб великий русский поэт, кавалер двух Георгиевских крестов за храбрость Николай Степанович Гумилев (1886–1921). Он был расстрелян петроградскими чекистами в районе станции Бернгардовка под Петроградом.

**gumilev.aha.ru**



### 27 АВГУСТА 1913

Поручик Петр Нестеров (1887–1914) в Киеве, совершая полет на моноплане «Ньюпор-IV», впервые выполнил фигуру высшего пилотажа – «мертвую петлю». Во время Первой мировой войны Нестеров погиб, таранив немецкий самолет.

**www.hist.nnov.ru/persons/nesterov.htm**



### 28 АВГУСТА 1963

Мартин Лютер Кинг (1929–1968) – борец за гражданские права афроамериканцев – произнес знаменитую речь «У меня есть мечта». В 1964 г. Кинг получил Нобелевскую премию мира. 4 апреля 1968 г. его жизнь была трагически оборвана пулей наемного убийцы.

**www.stanford.edu/group/King**

**2 АВГУСТА 1933**

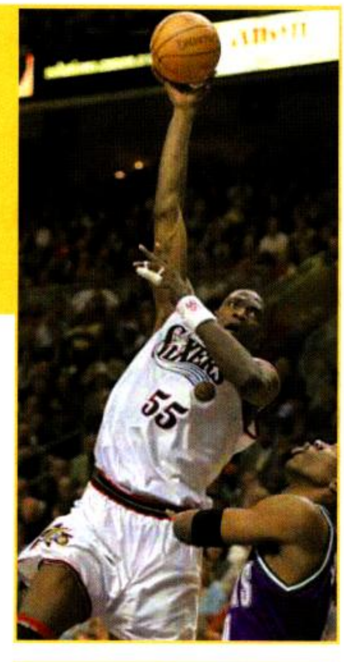
Был открыт Беломорско-Балтийский канал имени Сталина. Канал соединяет Белое море с Онежским озером. Его длина 227 км, средняя глубина 5 м. На строительстве трудилось 100 тыс. заключенных. Смертность достигала 700 человек в день.

st.karelia.ru/-rmasalev

**3 АВГУСТА 1949**

В США была основана Национальная баскетбольная ассоциация, образованная слиянием Баскетбольной ассоциации Америки и Национальной лиги. Прошло более полувека, а страсти в НБА и вокруг нее не утихают.

www.nba.com
www.sportsline.com/nba




**4 АВГУСТА 1777**

Отставной сержант полка легких драгун Филипп Эстли открыл в Лондоне первый цирк. Ему принадлежит и заслуга определения диаметра цирковой площадки (42 фута), выбранной таким образом, чтобы для наездника создавалась оптимальная центробежная сила.

www.circusweb.com

**8 АВГУСТА 1786**

Мишель-Габриэль Паккар и Жак Бальма впервые покорили самый высокий пик в Европе – Монблан. Они тронулись в путь вечером 7 августа и достигли вершины в 18:23 на следующий день. Это восхождение положило начало альпинизму.

www.webcam-montblanc.com
www.mtblanc.net

**9 АВГУСТА 1803**

Американец Роберт Фултон (1765–1815) продемонстрировал в Париже опытный образец 20-метрового судна с паровым двигателем мощностью 8 л. с. 17 августа 1807 года он с успехом показал в Америке первый настоящий пароход.

www.history.rochester.edu/steam/dickinson

**10 АВГУСТА 1500**

Португальский мореплаватель Диего Диас, потерявший во время бури направлявшуюся в Индию флотилию Кабрала, открыл остров Мадагаскар. После этого он вернулся в Португалию, миновав Мыс Доброй Надежды, что в XVI в. удавалось далеко не всем.

www.madagascar-guide.com

**14 АВГУСТА 1784**

Сибирский купец и путешественник Григорий Шелихов (1747–1795) основал первое постоянное русское поселение на Аляске. В 1867 г. правительством России Аляска была продана США за 7,2 млн. долл. (менее 11 млн. руб.).

international.loc.gov/intldl/mtfhtml/mfak/mfakrcol.html

**15 АВГУСТА 1914**

Прохождением корабля «Анкон» открыто движение по Панамскому каналу, соединившему Тихий и Атлантический океаны. Строительство продолжалось 34 года, стоило 639 млн. долл., на нем было занято 80 тыс. человек, 30 тыс. из которых погибли за это время.

www.canalmuseum.com

**19 АВГУСТА 1936**

65 лет назад испанский поэт Федерико Гарсия Лорка (1898–1936) был расстрелян фашистами в начале гражданской войны в Испании. Убийству предали политический характер, и только спустя годы Лорка был «реабилитирован» в глазах соотечественников.

boppin.com/lorca

**20 АВГУСТА 1940**

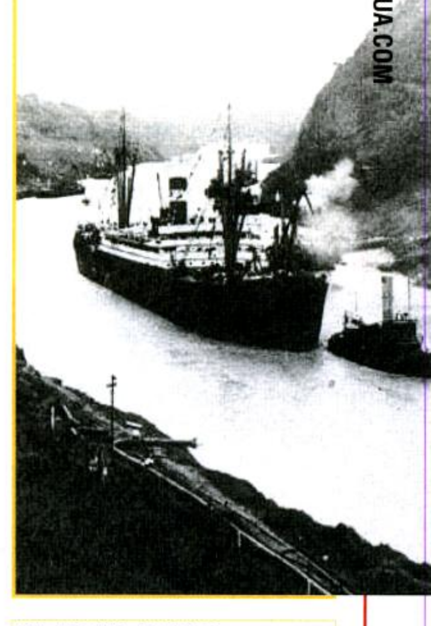
Впервые британскими воздушными силами был применен радар. Через полвека люди научились создавать самолеты, не видимые радаром, – Stealth, а чуть позже – технологии, позволяющие обнаруживать подобные «невидимки».

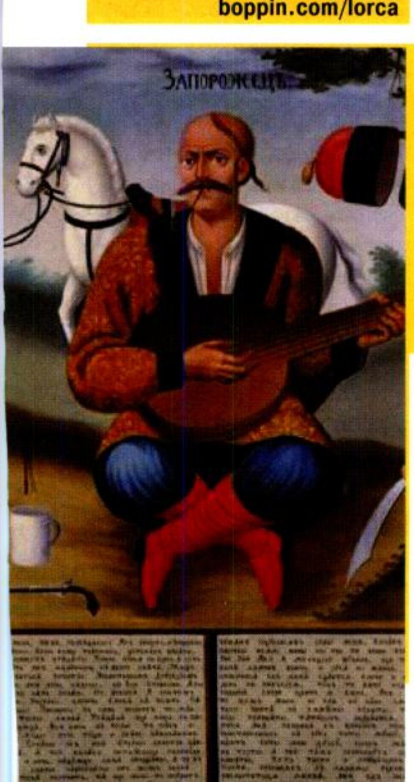
www.radarworld.org

**21 АВГУСТА 1996**

Открыт новый театр «Глобус» – реконструкция знаменитого шекспировского театра, основанного в 1599 г., сгоревшего и восстановленного в 1613 г. и окончательно закрытого пуританами в 1642.

www.shakespeares-globe.org
www.rdg.ac.uk/globe/






**25 АВГУСТА 1775**

По указу Екатерины II после подавления крестьянского бунта под предводительством Емельяна Пугачева была окончательно упразднена Запорожская Сечь. Первый раз Сечь была ликвидирована в 1709 г., но в 1734 г. вновь воссоздана.

www.museum.dp.ua/museum/hall/hall2_1.html

**26 АВГУСТА 1920**

Была принята поправка к конституции США, гарантировавшая женщинам право голоса на выборах. Это событие явилось результатом длительной борьбы суфражисток – женщин, добивавшихся этого права с середины XIX века.

memory.loc.gov/ammem/naw/nawshome.html

**29 АВГУСТА 1956**

В Сан-Франциско группа «The Beatles» дала последний публичный концерт. И хотя прошло более четверти века после распада легендарных Битлов, их альбомы переиздаются миллионными тиражами, теперь уже в формате CD и DVD.

www.beatles.ru

**30 АВГУСТА 1901**

Губерт Сесил Бут (1871–1955) запатентовал пылесос. Важным испытанием для «вакуумного чистильщика» стала чистка голубого ковра в Вестминстерском аббатстве перед коронацией Эдуарда VII и королевы Александры.

www.designmaker.com/vacuums

**31 АВГУСТА 1986**

При выходе из порта Новороссийск пассажирское судно Черноморского пароходства «Адмирал Нахимов» столкнулось с сухогрузом «Петр Васев». За несколько минут судно утонуло, сотни человек погибли.

alexbang.newmail.ru/nahimov.htm

# Сентябрь

**Параллельно большому миру, в котором живут большие люди и большие вещи, существует маленький мир с маленькими людьми и маленькими вещами. В большом мире изобретен дизель-мотор, написаны «Мертвые души», построена Днепровская гидростанция и совершен перелет вокруг света... В маленьком мире изобретен кричащий пузырь «уйди-уйди», написана песня «Кирпичики» и построены брюки фасона «полпред».**

**И. Ильф, Е. Петров**

### 1 СЕНТЯБРЯ 1964

Впервые на экраны вышла телепередача «Спокойной ночи, малыши!». Ее обаятельному «ведущему», поросенку Хрюше, уже за тридцать, но он по-прежнему пользуется успехом у малышей. В 1997 г. Хрюша получил взрослую премию «ТЭФИ».

**www.tvclass.ru/programm/2/index.html**



### 4 СЕНТЯБРЯ 1682

Английский астроном Эдмунд Галлей (1656–1742) наблюдал комету, впоследствии названную его именем. Он определил период обращения этой кометы (76 лет) и предсказал ее следующее появление в 1758 г.

**www.comet.ucar.edu**
**encke.jpl.nasa.gov**

### 5 СЕНТЯБРЯ 1927

Впервые в мире корпорацией Schlumberger осуществлен электрический каротаж – определение природы полезных ископаемых путем электрических измерений.

**www.la-said.org/pages2/histo2c.html**
**www1.slb.com/oilf/history/1927.html**

### 8 СЕНТЯБРЯ 1921

Коронуется первая мисс Америка – Маргарет Горман (1905–1995). 16-летняя мисс Вашингтон получила главный приз – золотую русалку, оценивавшуюся в $1500.



**presspIus.com/missam/**

### 9 СЕНТЯБРЯ 1956

Элвис Пресли (1935–1977) впервые выступает в шоу Эда Салливена. После выхода программы на телеэкраны Америки Пресли стал настоящей национальной сенсацией – зрители были поражены его внешним видом, умением двигаться и голосовыми данными.

**www.elvis.com**

### 10 СЕНТЯБРЯ 1981

Картина «Герника» Пабло Пикассо (1881–1973) возвращается в Испанию. Полотно создано в 1937 г., после немецкой бомбардировки баскского городка Герника в северной Испании.



**www.tamu.edu/mocl/picasso/**

### 11 СЕНТЯБРЯ 1961

Первое выступление Боба Дилана (р. 1941) в Нью-Йорке. 24 мая 2001 г. весь мир праздновал 60-летие певца. Возраст не мешает Дилану не просто продолжать свой творческий путь, но и получать престижные музыкальные награды.

**www.bobdylan.com**

### 15 СЕНТЯБРЯ 1928

Александер Флеминг (1881–1955) описал бактерицидные свойства пенициллина. Это событие принято считать началом эры антибиотиков. В 1944 г. ученый был посвящен в рыцари, а в 1945 г. получил Нобелевскую премию.

**helios.bto.ed.ac.uk/bto/microbes/penicill.htm**

### 16 СЕНТЯБРЯ 1908

Основана компания General Motors, объединившая фирмы Cadillac, Buick, Oldsmobile, Pontiac и Chevrolet. В 2000 г. торговый оборот корпорации составил 184 млрд. долл. Сейчас в ее состав входят и европейские компании.

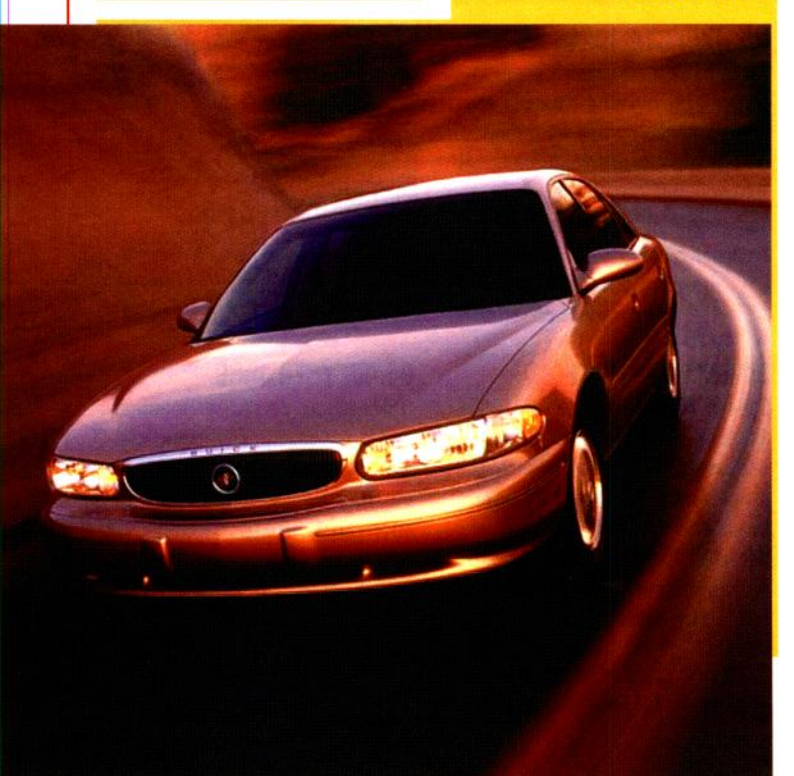
**www.gm.com.ua**
**www.gm.com**

### 17 СЕНТЯБРЯ 1991

Закрывается уголовное дело, возбужденное против лауреата Нобелевской премии в области литературы Александра Исаевича Солженицына (р. 1918) за отсутствием состава преступления. Писатель заявляет о своем намерении вернуться в Россию.

**teljonok.chat.ru/chitateli.htm**





### 22 СЕНТЯБРЯ 1961

Президент Джон Кеннеди (1917–1963) подписал законодательный акт, направленный на создание Корпуса Мира – государственной американской организации для борьбы с голодом, бедностью, неграмотностью и болезнями.

**www.peacecorps.gov**

### 23 СЕНТЯБРЯ 1964

Марк Шагал (1887–1985) представил публике расписанный им потолок Парижской оперы. Найденное художником оригинальное цветовое решение создает у зрителей атмосферу настоящего праздника.

**www.theo-zimmerman.freeserve.co.uk/chagall.htm**

### 26 СЕНТЯБРЯ 1956

Первый день работы кабельной трансатлантической телефонной линии связи. За этот день из Англии было совершено 588 звонков в США и 119 в Канаду – больше, чем за предыдущие 10 дней было передано посредством радиотелефонной связи.

**www.sigtel.com/tel_hist_tat1.html**

### 27 СЕНТЯБРЯ 1540

Папа Павел III утвердил созданный Игнатиусом Лойолой (1491–1556) в 1534 г. духовный орден иезуитов. Орден, познавший за свою историю многие взлеты, падения и даже преследование Святой инквизиции, продолжает свою деятельность до сих пор.

**www.jesuit.org**



**2 СЕНТЯБРЯ 1996**
Вводится в обращение гривня. Впервые эта денежная единица появилась еще в Киевской Руси и представляла собой слиток серебра. В XX ст. она также имела хождение во время недолгого существования Украинской Народной Республики (1918–1920).
**hryvna.dnepr.net**

**3 СЕНТЯБРЯ 1189**
Коронован Ричард Львиное Сердце (1157–1199), известный также, как «отсутствующий король». За время своего правления Ричард I в общей сложности находился в Англии всего 6 месяцев.
**www.templarhistory.com/richard.html**

**6 СЕНТЯБРЯ 1766**
Родился английский физик Джон Дальтон (1766–1844). В 1794 г. он впервые описал дефект зрения – частичную цветовую слепоту, которой страдал сам. Позже ее назовут дальтонизмом.
**antoine.fsu.umd.edu/chem/senese/101/atoms/dalton.shtml**



**7 СЕНТЯБРЯ 1923**
Создан Интерпол – Международная криминальная полиция, координирующая действия полицейских сил около 180 государств в борьбе с международной преступностью. Штаб-квартира Интерпола расположена в Лионе (Франция).
**www.interpol.int**

**12 СЕНТЯБРЯ 1928**
Сценический дебют актрисы Кэтрин Хепберн (р. 1907). Мир кино она покорила в 1932 г. благодаря своей необычной манере игры и уникальному голосу. Ныне обладательница четырех Оскаров тихо проживает с семьей в Коннектикуте.
**www-scf.usc.edu/-kristena/**

**13 СЕНТЯБРЯ 1902**

В Великобритании впервые в качестве доказательства вины обвиняемого были использованы отпечатки его пальцев с места преступления.
**www.fingerprintbook.com**
**www.forensic.ru/sudexpert.html**

**14 СЕНТЯБРЯ 1886**
Стараниями пианиста и дирижера Н. Г. Рубинштейна (1835–1881) и его единомышленников по Русскому музыкальному обществу открылась Московская консерватория. Первой в новом зале прозвучала увертюра М. И. Глинки к опере «Руслан и Людмила».
**www.mosconsv.ru/rus**

**18 СЕНТЯБРЯ 1911**
В Киевском оперном театре был убит российский министр внутренних дел и председатель Совета министров – Петр Аркадиевич Столыпин (1862–1911). За 5 лет он провел серьезные реформы в аграрном секторе России.
**www.pereplet.ru/ХРОНОС/biograf/stolypin.html**

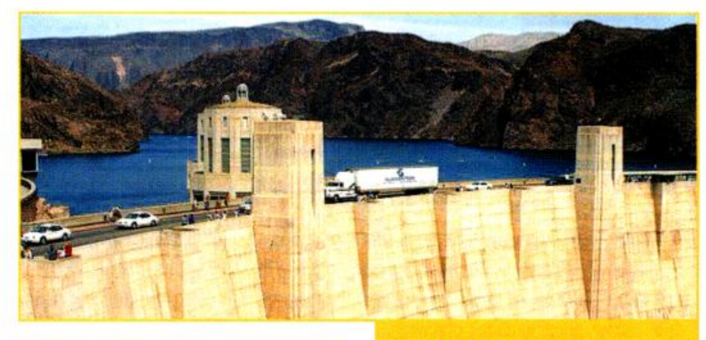
**19 СЕНТЯБРЯ 1915**
В William Foster Co. Ltd., дочерней компании корпорации Lincoln, был создан первый прототип танка, получивший ласковое прозвище «Малыш Вилли» (Little Willie). Машина была оснащена двигателем Даймлера, весила 14 тонн, развивала скорость чуть больше 5 км/ч.
**armor.kiev.ua**

**20 СЕНТЯБРЯ 1946**
Открылся первый Каннский кинофестиваль. Ранее попытка провести фестиваль была предпринята в трагическом 1939 г. Проход первых лиц мирового кинематографа по каннской лестнице ежегодно собирает толпы поклонников и журналистов.
**www.cannes-fest.com**

**21 СЕНТЯБРЯ 1911**
90 лет назад родился Марк Наумович Бернес (1911–1969) – выдающийся певец и киноактер. Его голос и песни стали символом целой эпохи. Многие песни Бернеса продолжают звучать до сих пор.
**www.knet.ru/patefon/stars/bernes.htm**

**24 СЕНТЯБРЯ 1896**
Родился Френсис Скотт Фицджеральд (1896–1940) – выдающийся американский писатель. В 1907 г. он знакомится со своей будущей женой, Зельдой Сейр. История любви обернулась трагедией – шизофренией Зельды и алкоголизмом Френсиса.
**www.unitel.cc/Scott_Fitzgerald.htm**

**25 СЕНТЯБРЯ 1906**
Родился Дмитрий Дмитриевич Шостакович (1906–1975), советский композитор. Свою самую знаменитую Седьмую симфонию он написал в блокадном Ленинграде.
**www.siue.edu/-aho/musov/dmitri.html**
**dsch.multimedia.ru/**





**28 СЕНТЯБРЯ 1869**
Французский бумагопромышленник Аристид Берже (1833–1904) преобразовал энергию падающей воды в электрическую с помощью созданной им машины. Первая электростанция имела мощность 1,5 кВт.
**www.ville-st-girons.fr/culture/berges/berges.htm**

**29 СЕНТЯБРЯ 1961**
В Парижской опере в балете «Спящая красавица» выступил бывший советский танцовщик Рудольф Нуриев (1938–1993). Летом 1961 года он, находясь на гастролях в Париже, отказался возвращаться в Советский Союз.
**www.nureyev.org**

**30 СЕНТЯБРЯ 1935**
Состоялось официальное открытие дамбы Гувера, долгое время остававшейся крупнейшим в мире гидротехническим сооружением. Дамба построена в период Великой депрессии менее чем за 5 лет и названа в честь 31-го президента США Герберта Гувера.
**www.hooverdam.usbr.gov**

# Дела идут, контора пишет

Александр Птица

**Между прочим, изречение, вынесенное в заголовок статьи, имеет глубокий смысл. «Контора», «канцелярия», а на нынешнем лексиконе «офис» – это и есть та структура любого предприятия, на которой лежит ответственность за организацию делопроизводства, обработку документов, в конце концов – за создание оптимальных условий для достижения поставленных целей.**

Когда, в соответствии с cover story этого номера журнала, я был озадачен темой «Internet-офисы», то прежде чем заняться конкретикой, пришлось несколько поразмыслить над вопросом: «А о чем, собственно, писать?». Дело в том, что это понятие разные люди трактуют совершенно по-разному. Сотни студий Web-дизайна и компаний, обеспечивающих хостинг, наперебой зазывают «денежных» клиентов посулами сотворить невиданный доселе и ужасно эффективный «виртуальный офис» (по крайней мере, поисковые машины по такому запросу выдавали преимущественно ссылки подобного рода). На самом деле под громкими обещаниями скрываются элементарные предложения по созданию обыкновенных корпоративных Web-сайтов.

Значит, поиски надо вести в ином направлении. Из множества ресурсов, поставляющих комплексные сетевые услуги, скорее всего наше внимание привлекут те, где нуждающемуся в средствах организации своей повседневной работы пользователю (будь то индивидуал или малое предприятие) предоставят соответствующие сервисы вроде онлайновых PIM (Personal Information Manager) или возможности коллективной работы в Сети. И это по смыслу своему будет намного ближе к идее «виртуального офиса». Довольно часто ресурсы такого рода называют Webdesktop или Webtop, то есть «сетевыми рабочими столами».

В идеале Webtop должен представлять собой полноценное рабочее место без привязки к конкретному компьютеру и местонахождению его хозяина. К «малому стандартному джентльменскому набору» деловых приложений, наличие которых очень желательно в «сетевой канцелярии», отнесем почтовый ящик, адресную книгу, календарь с записной книжкой и, наконец, дисковое пространство для хранения нужных файлов. Все это, как вы сами понимаете, относится, в первую очередь, к «индивидуалам». Однако серьезные провайдеры Webtop-услуг, кроме того, снабжают своих пользователей средствами для коллективной работы и менеджмента проектов, что просто бесценно в случаях, когда люди, корпящие над решением одной задачи, разделены в пространстве сотнями и тысячами километров.

Пару лет назад мы уже затрагивали эту тему в статье «Рабочий стол в киберпространстве» («Домашний ПК», № 10, 1999, *www.itc-ua.com/article.phtml?ID=484*). Наш прогноз о том, что «в ближайшем

## ОРГАНАЙЗЕРЫ И ПЛАНИРОВЩИКИ НА КРУПНЫХ ПОРТАЛАХ

### EXCITE PLANNER
**planner.excite.com**




### YAHOO CALENDAR
**calendar.yahoo.com**




### MSN CALENDAR
**calendar.msn.com**




Руководство практически всех значимых Web-порталов уже давно пришло к выводу, что в том или ином виде календарь, органайзер, планировщик нынче должны быть обязательным дополнением к широкому ассортименту портальных услуг.

Майкрософтовский **MSN Calendar**, украшенный, как ему и положено, крылышками разноцветной бабочки, крепко-накрепко интегрирован с почтовым сервисом **Hotmail** (*www. hotmail.com*), принадлежащим, как известно, тому же владельцу. Посему пользователи Hotmail автоматически получают доступ к «календарным услугам», используя свои логин и пароль, остальным же придется пройти через процедуру регистрации на «Горячей почте».

Интерфейс календаря функционирует на семи языках, среди которых русского и украинского пока не наблюдается. Не забудем отметить и тот факт, что он обладает широкими возможностями импорта, поскольку задачи, сведения о встречах, заметки и ремайндеры (напоминания) из MS Outlook 97/98/2000, календаря Yahoo или карманных компьютеров, работающих на базе Windows CE или Palm OS, легко переносятся в него.

Модные веяния не обошли стороной MSN Calendar. В соответствии с нынешними правилами сетевого «хорошего тона» вам предложат пригласить друзей, родственников или знакомых, чтобы посоветоваться с ними при планировании тех или иных мероприятий.

Всем хорош **Excite Planner**. И синхронизация имеется, и делиться файлами и записями с друзьями и коллегами дозволено, и приоритеты задачам можно устанавливать. Но вот нормально пользоваться им вы сможете только лишь в том случае, если не испытываете проблем с английским языком. Увы, введенный вами русский текст превратится в нечитаемую абракадабру. Замечу, что MSN Calendar русский текст понимает отлично, и в этом смысле к нему никаких претензий быть не может.

**ССЫЛКИ ПО ТЕМЕ**

**мойБлокнот**
*www.base.ru*
**BizeBee**
*www.bizebee.net*
**Виртуальный офис Meetu**
*www.meetu.com*
**iMagicaldesk**
*www.imagicaldesk.com*
**Perpeta**
*www.perpeta.com*
**Bungo**
*www.bungo.com*
**MyEvents**
*www.myevents.com*
**MeWeUs**
*www.meweus.com*

будущем компаний, предлагающих виртуальные рабочие столы, станет еще больше», целиком и полностью подтвердился. Более того, некоторые из них стали «на коммерческие рельсы» и за пользование своими сервисами теперь взимают плату. Какие бы «золотые горы» они не обещали, нашему уважаемому читателю все-таки ближе и роднее бесплатные ресурсы.

Что ж, для начала обратимся к каталогам. Очень рекомендую присмотреться к сравнительной таблице «Календари и органайзеры» (*fecg.net/pims.asp*), опубликованной на сайте Free Ecommunications Providers.

В каталоге любимейшего мною Google в разделе Personal Information Managers (*directory.google.com/Top/Computers/Internet/On_the_Web/Web_Applications/Personal_Information_Managers/*) насчитывается около восьмидесяти ссылок. Это значит, что перед желающим воспользоваться услугами Webtop возникает нелегкая проблема выбора. Постараюсь помочь вам в ее решении «старым дедовским способом», а точнее, попробовав некоторые из них «на вкус» и поделившись своими впечатлениями. Окончательный выбор, как обычно, останется за вами.

## ОРГАНАЙЗЕР ORGAN ONLINE
**www.organ.com.ua**

Будем патриотами и отдадим должное отечественному онлайновому органайзеру. Замечу, что (по моему мнению) его создатели харьковчане выбрали крайне неудачное название, дающее повод для ехидных усмешек.

По возможностям он, конечно, уступает «тяжеловесам» *beep.ru* и *base.ru* (см. упомянутую статью), но для нужд пользователя-минималиста вполне сойдет. Как ни странно, почта здесь и близко не ночевала. Стандартных сервисов не так уж и много: простой в пользовании многофункциональный календарь, книга контактов и блокнот для записей. Зато предусмотрена своеобразная личная бухгалтерия, а точнее, разделы «Финансовый баланс» (для занесения прихода/расхода), «Книга покупок» и «Калькулятор» (честно говоря, в полезности онлайнового калькулятора я сильно сомневаюсь, по-моему, вполне достаточно стандартной счетной машинки, «живущей» в любой версии Windows).

Мою любознательную натуру не могло не заинтересовать содержимое раздела под сверхсерьезным заголовком «Информационный сейф». Оказалось, что это просто-напросто хранилище файлов. Аналогия с «железным ящиком» вполне уместна, так как хозяин спрятанных в сейфе файлов при желании может закрыть их от посторонних глаз ключиком-кодом, причем ключ на сервере храниться не будет.

## ЗАПИСНАЯ КНИЖКА НА 5ND.RU
**5nd.ru**

Дизайн и навигация весьма незатейливы, но и не раздражают, а этого вполне достаточно для сервисного ресурса. Структурно «Записная книжка» состоит из трех разделов: «Ссылки», «Записи» и «Файлы». Характер размещаемой в них информации вытекает из их названий. Кстати, на файлы отводится 10 MB дискового пространства, причем размер одного файла не должен превышать 1 MB.

## ТВОЙ ОРГАНАЙЗЕР
**www.yourorganiser.com**
**www.ezycal.com**

Несмотря на то что этот онлайновый PIM, а точнее POA (Personal Online Organiser), физически расположен в далекой Австралии, общение с ним дискомфорта совершенно не вызывает. Более того, все организовано очень удобно. Хотя почтовыми услугами ресурс «не отягощен», все ос-

## МОБИЛЬНЫЙ ОФИС BEEP.RU

**www.beep.ru**

Признаюсь честно, самой большой неожиданностью для меня оказался российский ресурс, по набору услуг не уступающий, а во многом даже превосходящий конкурентов из стран дальнего зарубежья. Естественно, в первую очередь хочется рассказать именно о нем. Согласитесь, что родной язык интерфейса – фактор очень немаловажный.

*Beep.ru* открылся в мае 2000 года, но и сегодня вряд ли вы найдете в RUnet что-нибудь близкое к нему по «тактико-техническим характеристикам». Думаю, что возможность доступа к «Мобильному офису» не только с ПК, а и с карманного компьютера и даже сотового телефона порадует тех, кому по роду службы приходится много и постоянно перемещаться.

В основе большинства Webtop чаще всего лежит почтовая система, интегрированная с Адресной книгой и Календарем-ежедневником. Создатели *beep.ru* от этой традиции не отступили – пользователи получают в распоряжение бесплатный почтовый ящик, работать с которым можно как вашей душе угодно. Web-интерфейс? Пожалуйста! Предпочитаете почтового клиента вроде Outlook Express или The Bat? Никаких проблем! Хотите прочитать или отправить послание с помощью своего WAP-телефона? Извольте!

Четко установленного максимального объема почтового ящика здесь нет, но текущий его размер сообщается всякий раз при очередном сеансе работы. В тот момент, когда я готовил этот материал, мне было выделено порядка 10 МВ. Совсем неплохо, однако. Максимальный объем одного письма (с учетом присоединенных файлов) на сегодня установлен в 1 МВ.

А вот и уникальная возможность «биповской» почты – создание группового почтового ящика, содержимое которого могут просматривать (и отвечать на сообщения) все члены группы (подробности о группах – чуть ниже).

Кстати, когда пользователь начинает очередной сеанс работы, умный «Бип» информирует его не только о том, сколько писем свалилось в его mail-бокс, но и о количестве напоминаний на сегодня, а также выполненных и просроченных задач.

Коль скоро речь зашла о напоминаниях и задачах, значит, самое время обратиться к персональному органайзеру, так сказать помощнику, завязывающему «сетевые узелки» на случай, если «что-то с памятью моей стало».

*Календарь-ежедневник*, где хранятся расписания, напоминания, списки памятных дат, важных событий и прочая полезная информация.

*Блокнот для заметок*, позволяющий организовать внутри себя сколь угодно сложную структуру тематических папок.

*Адресная книга*, куда без особых трудностей вы можете импортировать все свои контакты из той почтовой программы, которой вы обычно пользуетесь, выходя в Сеть из офиса или своей квартиры.

*Интернет-фавориты*, они же *закладки*, помогут в два счета попасть на любимые сайты, если непреодолимая тяга к Web-путешествиям не отпускает вас даже во время заслуженного отдыха где-нибудь на Золотых Песках, а единственное средство доступа к Сети – местное Internet-кафе.




Наконец, *хранилище файлов* – виртуальный «винт», куда, собираясь в неблизкий вояж, вы спокойно выкладываете «файлы первой необходимости», дабы они всегда были под рукой. Разработчики «Бип» утверждают, что о их безопасности вам тревожиться не придется. Доступ к ним будете иметь только вы либо члены вашей группы, которым такое действие дозволено. Кроме всего прочего, зарегистрировавшись на *beep.ru*, пользователь получает (бесплатно, как и остальные услуги) дисковое пространство под домашнюю страничку. Ее URL будет иметь простой вид *www.beep.ru/~имя_пользователя*.

Я уже вскользь упоминал о самом притягательном для серьезного клиента (в том числе мелкого и среднего предпринимателя) из всех многочисленных сервисов, доступных на *beep.ru,* – возможности организации групп (как общедоступных, так и приватных) и, соответственно, коллективной работы и общения. Всем участникам созданной вами группы разрешен доступ к дополнительному (групповому) почтовому ящику. Адресная книга, ежедневник, блокнот, хранилище файлов также могут быть подвергнуты «коллективизации».

Но и это еще не все. Несколько щелчков кнопкой мыши – и готовы собственный чат, система голосований, а вскорости заработают и Web-конференции.

Но не думайте, что все так безоблачно и беспроблемно. Иногда у ПО, отвечающего за работу «Бип», что-то не клеится, и возникают «баги», связанные, например, с неправильным отображением кириллических шрифтов (лично испытал дискомфорт от этого) или с периодическими отказами системы удалять ненужные письма из почтового ящика. Но эти мелочи отнюдь не ослабляют отличного впечатления, которое произвел на вашего покорного слугу Мобильный офис *beep.ru*.

тальное работает на удивление четко, да и по функциональности он не отстает от других – календарь, список дел и отслеживание сроков их выполнения, адресная книга, напоминания, да и поделиться своими записями с членами организованной вами же группы никто не помешает (если, конечно, приглашенные в созданную группу сочтут для себя необходимым к ней присоединиться).

### MEDIALOT

**www.medialot.com**

Специализированный ресурс, предоставляющий комплекс бесплатных услуг по онлайновому менеджменту проектов. Работает под лозунгом «Скажите "нет"» приклеенным запискам, оплате курьеров, фотокопированию, плохо читаемым факсам и невыполненным делам. Будущее за Web-сотрудничеством». Облегчает жизнь лидерам рабочих групп, беря на себя кучу обязанностей, начиная от помощи в подборе исполнителей отдельных работ на разных этапах реализации проекта. Члены рабочей группы, получившие задания, в установленное время будут оповещены о том, что пора приниматься за дело. На любой стадии выполнения проекта есть возможность генерации отчетов о состоянии работ, а неискушенному менеджеру очень поможет так называемый Project Primer, нечто вроде учебника «Менеджмент проектов для чайников». ■

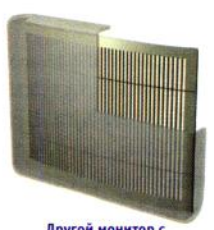
# Абсолютная безопасность глаз

FLATRON™

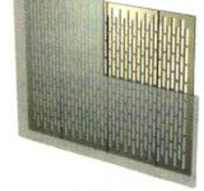










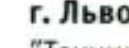




Обычный монитор







**г. Киев**
"Алгри", тел. (044) 469-97-35
"DataLux", тел. (044) 249-63-03
"E.R.C.", тел. (044) 238-63-93
"НООС 2000", тел. (044) 201-49-69
"Каре", тел. (044) 490-66-87
"ComputerLand", тел. (044) 490-67-92
**г. Одесса**
"Алгри", тел.: (0482) 37-46-77, 37-46-78
"Prexim-D", тел. (048) 777-22-77
"Компьютеры", тел. (0482) 34-67-23
"Барракуда", тел. (0482) 34-41-15

**г. Запорожье**
"Рома", тел. (0612) 32-55-88
**г. Днепропетровск**
"ТЮЗ", тел. (0562) 32-03-50
"Санторин", тел. (0562) 92-39-78
**г. Донецк**
"Алгри", тел. (062) 333-40-01
"Компьютеры", тел. (0622) 93-34-77
"Дом электроники МКС", тел. (062) 292-93-03
**г. Харьков**
"МКС", тел. (0572) 43-12-15
"Юником", тел. (0572) 14-21-18

**г. Львов**
"Техника для бизнеса", тел. (0322) 97-04-55
"Салон Техника", тел. (0322) 62-43-90
**г. Херсон**
"Интерком", тел. (0552) 32-65-46
"LT", тел. (0552) 42-56-03
**г. Николаев**
"С.В.КОМ", тел. (0512) 47-53-00
"Компьютерный дом Ай-Ти", тел. (0512) 50-03-88
**г. Ужгород**
"Смок", тел.: (03122) 15-444, 15-960

**Киевский центральный сервисный центр "Лагуна Сервис"**
**и фирменный магазин LG Electronics :** тел. (044) 412-4219









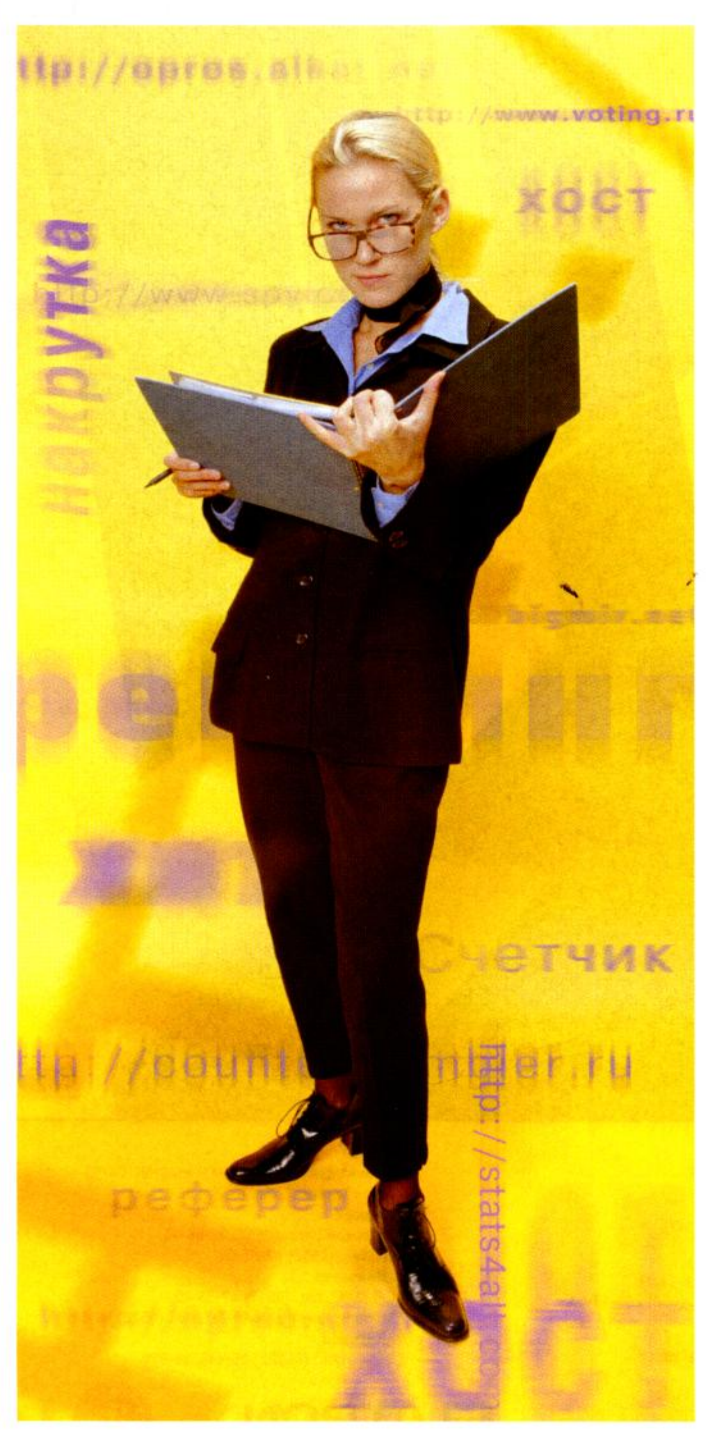

www.lg.ru

# Каждый дизайнер желает знать...

Лилия Виноградова

**В распоряжении Web-дизайнера имеется широкий спектр возможностей для налаживания обратной связи с посетителями сайта. Как задействовать этот арсенал с пользой для Internet-проекта и установить контакты с Web-серферами, пойдет речь в данной статье.**






## СЧЕТЧИКИ И РЕЙТИНГИ

***Существует три вида лжи: ложь, наглая ложь и статистика.***

*Марк Твен*

Счетчик – самое примитивное, но весьма распространенное средство обратной связи. Он позволяет определить число посещений сайта (как правило, его главной страницы). Зная этот нехитрый количественный показатель, можно делать предварительные выводы о популярности ресурса в Сети.

Установить счетчик можно, воспользовавшись услугами, например, старого бродяги **«Рамблера»** (*counter.rambler.ru*). Этот сервис позволит получать основные статистические данные о посещениях сайта: количество хитов и хостов, география посетителей, время посещения, возвраты пользователей в течение часа и т. д. При установке счетчика автор проекта регистрирует свой ресурс и в рейтинге **Rambler's Top100**. Положение сайта в рейтинге характеризует его популярность относительно других сетевых ресурсов русскоязычного Internet. Система рейтингов полезна не только для Web-дизайнеров, но и для обычных пользователей: на основании этих данных они могут выбирать более востребованные и, вероятно, более интересные ресурсы Сети прямо со страниц **«Rambler's Top100»**, не прибегая к помощи поисковых машин.

Сегодня самую подробную статистику посещений в RUnet предоставляет система **SpyLog** (*www.spylog.ru*). Благодаря ей можно получать не только «стандартный набор» показателей посещаемости (хиты, хосты, география), но и информацию о рефererах, серверах, ссылающихся на сайт, – всего более 600 параметров. Например, с помощью SpyLog легко исследовать хоженые и нехоженые тропы на вашем сайте. Правда, для проведения подобного «полномасштабного» эксперимента придется пожертвовать скоростью загрузки: ведь код, отслеживающий маршруты посетителей, нужно разместить не только на главной, но и на всех вовлеченных в такой опыт страницах. На основании полученной информации можно делать определенные выводы. Например, если среди страниц нашлась такая, на которую никто и никогда не заглядывает, то вполне возможно, что навигация по сайту продумана не лучшим образом. А если на какой-то странице «читатели» долго не задерживаются, тоже нужно искать причину – вероятно, информация изложена слишком сухо либо слишком конспективно. Ежедневную статистику посещений SpyLog можно получать и по электронной почте.

С первого взгляда меня покорил логотип системы статистики **Stats4all.com**. Небольшой и аккуратный рисунок, который можно разместить на краешке страницы, радует глаз и не «утяжеляет» дизайн сайта. Чтобы воспользоваться сервисом статистической службы, придется зарегистрироваться на сайте, указав анкетные данные и адрес электронной почты. Полученный по почте код нужно вставить на те страницы сайта, статистика посещений которых вас интересует. Хиты, хосты, география, рефереры, маршруты, название и версия броузеров посетителей, название и версия операционной системы, разрешение монитора, количество цветов – вот, пожалуй, полный перечень самых необходимых для каждого дизайнера сведений, которые он сможет получать с помощью данной системы статистики. Эти показатели имеют особый, скрытый от глаз непрофессионала, смысл. Например, разрешающая способ-

ность монитора посетителя может многое сказать об уровне его благосостояния, статистика использования различных броузеров позволяет оптимизировать сайт под целевую аудиторию и т. д.

Среди отечественных сервисов, ведущих статистику посещений, хочется выделить рейтинг украинских сайтов **Bigmir.net** (*bigmir.net*). Сервер предлагает очень неплохой набор статистических данных, собираемых со страниц сайтов: информация о посетителях (броузеры, операционные системы, разрешение экрана, количество поддерживаемых цветов), рефереры, список страниц, по которым «путешествовали» пользователи. Кроме того, статистика Bigmir актуальна именно для Украины, так как в рейтинг входят в основном Web-ресурсы UAnet.

Еще один украинский рейтинг – **TopPing** (*topping.com.ua*). Срез ресурсов Сети, предлагаемый Ping, должен быть интересен для отечественных пользователей: рейтинг сайтов можно получать по географическому положению (области Украины) и предметной области. К тому же маленькому национальному проекту легко затеряться во Всемирной Сети, а зарегистрировав свой сайт в Ping или Bigmir, вы можете оказаться в первых строках рейтинга быстрее, чем на «Рамблере». Как гласит народная мудрость, лучше быть первым парнем на деревне, чем последним в городе.

Посещаемость ресурса не всегда прямо пропорциональна его полезности: в этом и заключается коварство статистики и некоторая «лживость» рейтингов. Эту проблему решает сервис, предлагаемый **Яндексом** (*www.yandex.ru/info/cy.html#cycounter*). Он позволяет оценить популярность сайта среди других сайтовладельцев. Показатель, вычисляемый Яндексом, называется индексом цитирования, а в простонародье – «денежкой». Достоинство «денежки» соответствует количеству ссылок на данный ресурс, имеющихся на других сайтах в Сети. Эта методика оценки известности Web-сайта, как и многое другое в Internet, пришла из научных кругов. Ученые считают, что ценность научного труда тем выше, чем больше ссылок на него имеется в других работах. Такой подход взят на вооружение многими поисковыми системами. В соответствии с индексом цитирования ранжирует сайты не только Яндекс, но и Google. Поэтому данный показатель заслуживает не меньшего внимания, чем статистика посещений.

## СЛОВАРИК

**Накрутка счетчика** – нечестные способы завышения показателей счетчика. Для этой цели могут использоваться, например, программы-роботы, генерирующие «фальшивые» обращения к странице, на которой установлен счетчик, с различных IP-адресов, или другие средства.

**Хиты** – общее число обращений пользователей к Web-странице.

**Хосты** – число уникальных адресов в Internet (IP-адресов) компьютеров, с которых зарегистрированы обращения к странице.

**Реферер** – Web-адрес, с которого пользователь пришел на страницу. Этот показатель позволяет отследить «источники» посетителей сайта. К примеру, зарегистрировавшись в нескольких рейтингах, с помощью этого показателя вы сможете определить, какой из них привел на сайт большее количество посетителей.

## ГОЛОСОВАНИЯ

*Как сердцу высказать себя?*
*Другому как понять тебя?*
*Ф. И. Тютчев*

Чтобы узнать мнение посетителей по какому-то конкретному вопросу, обычно на сайте организуют голосование. Наверное, трудно найти в Сети человека, который сознательно стремится поучаствовать во всевозможных опросах. Поэтому «разработка» голосования – это сложная творческая задача.

Вопрос и варианты ответов должны провоцировать читате-

ля на чистосердечную «дачу показаний», задевать чувствительные струны его души так, чтобы «отвертеться» от процедуры голосования он уже не смог. Для этого можно цинично использовать дремлющий во многих людях рефлекс «педагога» и предложить оценить представленный материал или проект по некоторой шкале. Другая хитрость – втереться в доверие к посетителю и как бы попросить совета по интересующему вас вопросу. В общем, все средства хороши, кроме скучных. Даже на тех, кто не любит принимать участие в анкетировании, можно найти «управу». Человеческое любопытство срабатывает безотказно, и «неголосующие» могут проявить интерес к результатам опроса. Поэтому данные, полученные по итогам голосования и представленные в виде диаграммы, тоже могут послужить приманкой для любопытных сетян и, возможно, заставят таки отдать свой голос, хотя бы из чувства противоречия.

## ЗАЧЕМ ИЗОБРЕТАТЬ ВЕЛОСИПЕД?

Некоторые Web-строители настроены очень решительно и стремятся сделать сайт только своими силами. Безусловно, процесс разработки счетчиков и голосований – занятие интересное и увлекательное. Тем более что для этих целей в Сети можно найти большое количество «заготовок» – исходных текстов программ, статей с примерами и подробными разъяснениями. Однако прежде чем «засучить рукава» и взяться за написание программного кода, подумайте, сможете ли вы в полном объеме реализовать функции необходимого вам приложения. А это получится далеко не у всех. Хотя бы потому, что серверы бесплатного хостинга, на которых «гнездится» большинство страничек начинающих разработчиков сайтов, в целях безопасности запрещают запуск CGI-сценариев, java-сервлетов, установку связи с удаленными серверами и пр. Кроме того, в процессе программирования потребуется решить множество нетривиальных задач. Например, предотвращения «накрутки» голосования. Поэтому воспользоваться готовыми решениями совсем не зазорно. К тому же один из признаков профессионализма заключается в том, что хороший специалист должен знать, с помощью каких средств поставленную задачу можно решить быстро и эффективно. Велосипед же изобретают в основном любители. Но нужно отдать должное этим увлеченным и неугомонным людям – иногда они «утирают нос» профессионалам.

Организовать опрос посетителей на собственном сайте вам помогут на **www.voting.ru**. Процедура создания голосования проста: вы указываете название опроса, вопрос, по которому посетители должны высказать свое мнение, и варианты ответов. Выбираете нужное цветовое решение и размещаете полученный в итоге html-код на одной из страниц вашего Web-сервера. Дальнейшее развитие событий зависит уже не от вас, а от посетителей. Результаты голосования будут доступны как на вашем сайте, так и на сервере *www.voting.ru*. Кстати говоря, на этом же сайте можно посмотреть, как выглядят другие сетевые опросы, зарегистрированные в системе, и какова их посещаемость.

Гораздо большие возможности по оформлению голосования предлагает сайт **Freetools.com**. С его помощью легко организовать не только простенькие опросы (*apps3.vantagenet.com/site/poll.asp*), но и полноценное анкетирование (*apps3.vantagenet.com/site/mpoll.asp*). Анкета может содержать до 10 вопросов, в каждом из которых допустимо до 15 вариантов ответов. Если эти немалые ресурсы будут задействованы в полном масштабе, редкий посетитель доберется до конца анкеты.

Данный сервис интересен еще и тем, что он позволяет выбирать различные варианты администрирования голосования. Если вам потребуется внести изменения в форму опроса – переформулировать вопрос, добавить новые варианты ответов, – то эти поправки, естественно, должны отразиться и на процедуре проведения голосования.

Вы можете выбрать «ленивый» вариант реализации анкетирования, тогда на вашей страничке разместится лишь вызов java-скрипта с сервера *Freetools.com*. В этом случае после изменения параметров на сервере никаких исправлений в вашу страничку вносить не нужно. За такие услуги вас «нагрузят» изящным баннером и небольшим текстовым рекламным сообщением. Все это хозяйство аккуратнейшим образом размещается под кнопкой голосования и с эстетической точки зрения протеста не вызывает.

Если же вы отвергаете баннер по принципиальным соображениям, пользуйтесь другим вариантом реализации голосования. В этом случае сервер генерирует html-код, который будет модифицироваться, если параметры голосования были изменены. Поэтому каждый раз, когда вам придет в голову что-то «исправить» в вашем опросе, помните о том, что необходимо отразить эти изменения не только не сервере голосований, но и на вашей страничке.

Чтобы поддержать отечественного производителя в сфере информационных технологий – воспользуйтесь для организации Web-анкет услугами сайта **opros.alkar.net**. Создатели ресурса обещают пользователям поддерживать голосование на любом языке, в том числе и на украинском. Широки возможности и по настройке параметров опроса: можно выбирать цветовое оформление, запрещать или разрешать публикацию ответов пользователей, выбирать механизм ввода ответов – с помощью формы или выпадающего меню.

О других формах обратной связи Web-дизайнеров и посетителей сайтов мы поговорим в следующем номере «Домашнего ПК».

*Продолжение следует*

# 2001 год: космическая одиссея

Лилия Виноградова

**Когда в 1964 году режиссер Стэнли Кубрик и писатель Артур Кларк начали работу над сценарием к фантастическому фильму «2001 год: космическая одиссея», казалось, что к началу XXI века люди станут полноправными гражданами космического пространства. 2001 год настал, но мысли о путешествиях в космосе остаются лишь детской мечтой для большинства людей.**




Цена первого туристического полета в космос – 20 млн. долл. – оказалась для многих шокирующей. Однако даже при условии, что вы сможете заплатить такую фантастическую сумму, участие в космической одиссее вам не гарантировано, поэтому полеты космических туристов по-прежнему воспринимаются как научная фантастика. Осуществление мечты опять перенесено в отдаленное будущее, и «дети Галактики», желающие вырваться за пределы Земли, вспоминают о своих космических фантазиях все реже и реже. Да что говорить о полетах, если даже на звездное небо из-за будничных забот удается взглянуть только изредка. Впрочем, помочь этим печалям может Всемирная Сеть. Выход в ближний и дальний космос – это задача, которая успешно решается с помощью обычного сеанса подключения к Internet.

## ЧТО ПОЧИТАТЬ В ПОЛЕТЕ?

**Энциклопедия «Космонавтика»**
*www.ipclub.ru/space*
**Информационно-аналитический портал о космосе**
*www.spacenews.ru*
**Журнал «Звездочет»**
*www.astronomy.ru*
**«Астрономия и астронавтика»**
*m31.spb.ru*
**«Астрономия на пеньке»**
*kosmopoisk.null.ru/~astro*
**«Электронный планетарий»**
*www.uic.rsu.ru/astro*
**«Далекая Галактика»**
*fargalaxy.al.ru*
**«Любительская астрономия»**
*optics.npi.msu.ru/basil/astronomy.html*
**Russian Aerospace Guide**
*www.mcs.net/~rusaerog*



## СТАРТУЕМ ВМЕСТЕ С NASA

Internet способен легко преодолеть несоответствие между возможностями человека и его желанием попасть в открытый космос. Реальные шаги в этом направлении делает Национальное аэрокосмическое агентство США – **NASA** (*www.nasa.gov*). Космические исследования ведутся и в других странах, но ни одна из них не может похвастаться ни такими грандиозными космическими проектами, ни таким всеобъемлющим освещением их во Всемирной Сети. Одна из задач NASA – популяризация своей деятельности в американском обществе и во всем мире. Нужно сказать, что для осуществления этой цели агентство не жалеет ни сил, ни средств.

NASA поддерживает множество информационных и образовательных проектов, посвященных освоению космического пространства. Для детей есть специальные «игровые» страницы (*www.nasa.gov/kids.html*), где ребенок, разгадав простую головоломку, узнает что-нибудь новенькое о Земле и космосе. Для учителей подготовлены тома учебных пособий (*education.nasa.gov*), которые сопровождаются не только подробными методическими рекомендациями, но и наглядными пособиями – слайдами, коллекциями фотографий на компакт-дисках, плакатами. Учащиеся могут подключиться к исследовательским проектам (*www.nsip.net*) и в случае успеха даже получить заслуженную награду. С учеными на сайтах NASA поделятся самой свежей информацией (*www.nasa.gov/research.html*); данные, полученные из космоса, становятся доступными для исследователей всего мира. Бизнесменам расскажут, каким образом технологии, разработанные для космоса, могут воплотиться на Земле в прибыльное предприятие (*nctn.hq.nasa.gov*). Подростки, взращенные на видеоряде, а не на тексте, могут посмотреть видеопрограммы, рассказывающие о деятельности NASA (*www.nasa.gov/ntv/ntvweb.html*). Даже домохозяйкам объяснят, зачем им нужны космические исследования и в каком виде они приходят в их сад, дом, на кухню и даже в ванную (*www.*

*nasa.gov/women/family/home.html*): например, растение хлорофитум может использоваться не только для оздоровления атмосферы на космической станции, но и для очистки воздуха в доме. Словом, для всех и для каждого на крупнейшем аэрокосмическом портале найдется даже не страница, а целый сайт.

Но причина популярности Web-проектов NASA заключается не только в широком охвате интересов большинства людей, но и в том, что посетители сайтов могут почувствовать себя реальными участниками космических исследований и путешествий. Как достигается такая сложная, но интересная цель – вы вскоре узнаете.

## ЗЕМЛЯ В ИЛЛЮМИНАТОРЕ

Неотъемлемой частью любой туристической программы-минимум является осмотр достопримечательностей. Солнечная система, если ее рассматривать как туристический объект, может гордиться красивыми и загадочными уголками. Многие опрометчиво считают, что уж один из этих уголков – планета Земля – им известен. Они почти наверняка ошибаются, потому что в космических масштабах Земля нам по-настоящему не знакома.

Сайт **«Видимая Земля»** (*visibleearth.nasa.gov*) содержит изображения нашей планеты, полученные из космоса. Они сгруппированы по категориям: экологические катастрофы, ландшафты, посевы сельскохозяйственных культур, моря и океаны, население Земли, атмосфера и просто города и веси. Украина, например, представлена двумя снимками, на которых запечатлены русло реки Днепр и Чернобыль. На первой фотографии объемом 32 MB (именно столько «весят» многие изображения) поместился участок плодородной украинской земли размером 45 на 35 км. На нем можно разглядеть вспаханные поля, лесополосы, песчаные берега реки и сам чудный при тихой погоде Днепр.

На сайте оперативно выкладываются самые свежие изображения, полученные с помощью искусственных спутников. Особенно актуально их появление, когда речь заходит о стихийных бедствиях, наблюдать за которыми намного безопаснее с высоты космического полета. Один из последних снимков – паводок на реке Лене – наглядно демонстрирует реальные масштабы катастрофы в России.

Сайт NASA **«Planetary Photojournal»** (*photojournal.jpl.nasa.gov*) дает возможность просмотреть около 3 тыс. изображений, полученных в результате исследования Солнечной системы. В архиве хранятся фотографии Солнца, Земли, Луны, планет, их спутников и малых планет. Изображения Сатурна запоминаются невероятно красивой окраской колец, Нептуна – бархатистой голубой поверхностью, Марса – загадочными формами рельефа (одна из которых напоминает человеческое лицо, ее изображение было опубликовано во многих научно-популярных журналах мира). Новые изображения добавляются в базу данных ежедневно.

## А ЗВЕЗДЫ ТЕМ НЕ МЕНЕЕ...

Особенность наблюдения за звездным небом заключается в том, что расположение звезд и планет изменяется в зависимости от времени года и других факторов. Свежую карту звездного неба, которая не потеряет актуальности в течение одной недели, можно получить на сайте *www.skymaps.com*. На карты (а они имеются в двух вариантах – для южного и северного полушарий) нанесены созвездия, траектории планет и даже галактики. Правда, не все из этих объектов видны невооруженным глазом.

На сервере **Starchart Map Server** (*www.polaris.net/services/starchart/*) с помощью специальных программ и базы данных, содержащей информацию о 250 тыс. небесных объектов, можно построить карту любого участка звездного неба. Для этого просто укажите уголок неба, который бы вам хотелось картографировать, масштаб и некоторые другие параметры. Полученную карту можно просмотреть «на месте» или сохранить в формате PS на диске для дальнейших исследований.

Для наблюдателя звездного неба большой интерес могут представлять искусственные спутники Земли, которые при благоприятном стечении обстоятельств видны как быстро перемещающиеся светящиеся точки. Путь любого искусственного спутника можно отследить на странице *spaceflight.nasa.gov/realdata/sightings/index.html*.

Задав программе название спутника (например, ISS – Международная космическая станция) и координаты населенного пункта на Земле, вы сможете узнать, когда он будет виден в небе над интересующей вас местностью. Поскольку Земля вращается, то спутник не минует ни забытую Богом и людьми Хацапетовку, ни современный многомиллионный мегаполис, и наблюдать его полет сможет каждый. Такие карты можно построить для любого искусственного спутника Земли, даже если о его существовании не знают специалисты NASA. Правда, в этом случае вам придется самостоятельно указать информацию о параметрах орбиты.

### ИНСТРУМЕНТАЛЬНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

**www.astronomy.ru/shop/index.htm**
электронный магазин, в котором можно приобрести телескопы и другие астрономические аксессуары

**www.telescope.ru**
электронный магазин для любителей астрономии, работает под девизом «Покупайте телескопы – звезды уже завезли!»

**scope.narod.ru**
«Любительское телескопостроение»

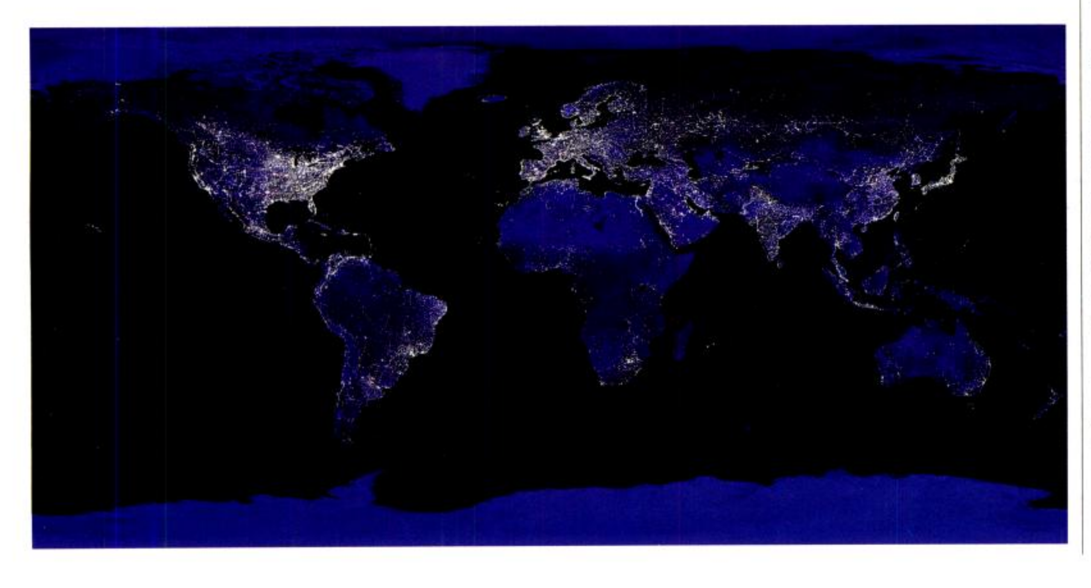
**astrophoto.chat.ru**
на сайте «Искусство астрофотографии» Павел Бахтинов не только демонстрирует свои работы, но и делится секретами мастерства

**www.m31.spb.ru/StarCalc/main.htm**
бесплатная программа-планетарий StarCalc

## КОСМИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Любому здравомыслящему человеку ясно, что миссии, направленные на изучение и освоение космического пространства, должны быть тщательно подготовлены на Земле. Опыты, которые рекомендуется провести в домашних условиях, позволят если не покорить космос, то хотя бы как следует подготовиться к колонизации ближних планет.

Начнем с простых и доступных работ, построив бумажную модель космического аппарата Mars Odyssey. Технология построения проста: берем «выкройку» в цветном или черно-белом исполнении на *mars.jpl.nasa.gov/odyssey/*

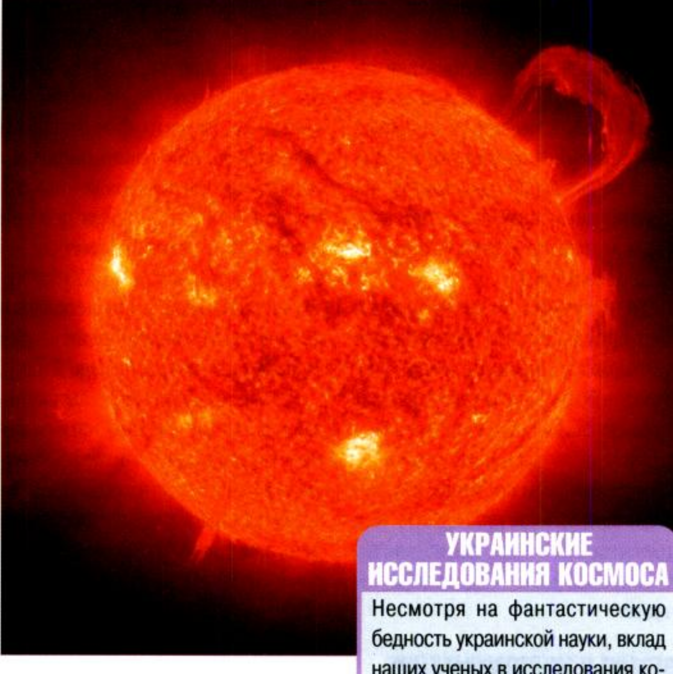


*funzone.html*, распечатываем ее на принтере и с помощью клея и ножниц мастерим марсолет. Специалисты NASA рекомендуют приделать к полученной модели веревочку длиной 1 м и придать объекту псевдоорбитальное движение вращением руки вокруг корпуса. Эта процедура позволит вам убедиться в высоких аэродинамических качествах марсолета. От себя добавлю, что при наличии соответствующих материальных возможностей хорошо бы увеличить чертеж в масштабе 1:100 и перенести на листовое железо. Запуск осуществлять краном КС-35А. О результатах тестирования доложить в NASA.

Более сложна в исполнении модель марсохода Pathfinder. Обзавестись чертежами и советами по ее изготовлению можно на странице *mars.jpl.nasa.gov/MPF/mpf/education/cutouts.html*. Ее создатели позаботились о тех пользователях, у которых скорость доступа в Internet слишком мала. Специально для них разработан «облегченный» вариант чертежа. Требовательные и не обремененные проблемами со скоростью доступа в Сеть фанаты Марса могут скачать более качественные чертежи, но размеры файлов в этом случае будут существенно больше.

Отчаянные люди могут отправить в полет на Марс свое виртуальное «я». Реализовать эту идею можно следующим образом: заходите на страницу *spacekids.hq.nasa.gov/2003/nameform.cfm* и вводите имя для отправки на Марс. Информация вносится в базу данных, которая затем будет записана на компакт-диск. Диск отправится в полет на Марс на борту миссии ROVER в 2003 году. Цель у проекта достаточно серьезная – собрать несколько миллионов имен. Можно сказать, что она уже достигнута: количество «записавшихся» достигает 2 млн.

Вскоре за множеством виртуальных личностей на Марс может отправиться пилотируемый людьми космический корабль. Поэтому Марс тщательно изучается. Сайт **«PDS Mars Explorer»** (*www-pdsimage.wr.usgs.gov/PDS/public/mapmaker/mapmkr.htm*) позволяет просмотреть карту любого участка поверхности Марса при различных масштабе, размере и проекции карты. Изображения создаются на основании данных, полученных в ходе миссии NASA Viking. Вам только нужно указать интересующую вас область – и программа MapMaker построит карту заданного участка поверхности. Разработчиками программного обеспечения была решена одна из фундаментальных проблем картографирования. В формулировке Мерфи она звучит следующим образом: интересующий вас объект всегда будет находиться на стыке имеющихся изображений, что затрудняет его изучение. Программа MapMaker «собирает» любой участок поверхности планеты, укладывая мозаикой имеющиеся фрагменты изображений. Сшивка получается непрерывной и гладкой. Карты Венеры, Луны и Каллисто (спутника Юпитера) можно построить на сайте **«PDS MAP-A-PLANET»** (*pdsmaps.wr.usgs.gov/maps.html*).



Для дальновидных и основательных людей, которые привыкли заблаговременно готовиться к предстоящим событиям, на Земле открыто **«Лунное посольство»**. И хотя колонизация Луны светит землянам пока еще в отдаленном будущем, прикупить кусочек лунной поверхности можно уже сегодня. Чтобы застолбить приглянувшийся лунный участок, отправляйтесь на сайт *luna.spb.ru*. Зарубежный ресурс *www.lunarembassy.com* тоже может использоваться для того, чтобы завладеть лунной собственностью. Плоды финансового эксперимента по вложению денег в это мероприятие, возможно, придется пожинать, скажем, в 2101 году, в котором, будем надеяться, фантазии Артура Кларка все-таки осуществятся. ■

## УКРАИНСКИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ КОСМОСА

Несмотря на фантастическую бедность украинской науки, вклад наших ученых в исследования космического пространства можно отследить на карте Web. Сайты обсерваторий Украины присутствуют в Сети благодаря энтузиазму авторов проектов и грантам зарубежных организаций. Жаль, что ориентированы они в основном на научную общественность, поэтому вряд ли можно серьезно говорить об их участии в популяризации идей освоения космоса среди украинской аудитории.

**www.crao.crimea.ua**
Крымская астрофизическая обсерватория

**www.univer.kharkov.ua/astron**
Харьковская астрофизическая обсерватория

**space.univ.kiev.ua**
Кафедра астрономии и физики космоса Национального университета им. Т. Г. Шевченко

**TOP 20 сайтов UAnet, по данным Bigmir** *(www.bigmir.net)*

| | | Название | URL | Хиты за 30 дней |
|---|---|---|---|---|
| | 1 | Bigmir.net – Портал | www.bigmir.net | 2980105 |
| +16 | 2 | Поисковая система «META» | meta-ukraine.com | 1313737 |
| −1 | 3 | «Корреспондент.net» – Украинская сеть новостей | www.korrespondent.net | 1020569 |
| +1 | 4 | «Атас» – Сервер развлечений | atas.avanport.com | 969172 |
| +1 | 5 | «GALA знакомства» – Популярный сайт знакомств | www.galalove.com | 753765 |
| −2 | 6 | AJob – Украинский сервер трудоустройства | job.avanport.com | 745207 |
| | 7 | UKRJOB.NET | www.ukrjob.net | 653089 |
| new! | 8 | AVISO Online – бесплатные объявления | www.aviso.com.ua | 636504 |
| −6 | 9 | «Українська правда» – Інтернет-видання | www.pravda.com.ua | 580509 |
| −2 | 10 | «УкроАська» – Украинский клуб пользователей ICQ | icq.avanport.com | 545468 |
| +1 | 11 | «Хохма» – Развлекательный сервер | www.hohma.com.ua | 537106 |
| −3 | 12 | ITC Online – Все об IT-технологиях в Украине | itc-ua.com | 503880 |
| +2 | 13 | «Динамо» (Киев) от Шурика | www.dynamo.kiev.ua | 475785 |
| −3 | 14 | Чат Bizarre | bizarre.kiev.ua | 471776 |
| +1 | 15 | «Работа.com.ua» – Украинский сервер трудоустройства | rabota.com.ua | 416401 |
| new! | 16 | KIEV2000.COM – Киевский городской сервер | kiev2000.com | 402790 |
| | 17 | «Укр.нет» – ISP | www.ukr.net | 385010 |
| new! | 18 | www.Vakansii.com.ua | www.vakansii.com.ua | 372961 |
| −5 | 19 | GoMail.com.ua – Бесплатный e-mail | www.gomail.com.ua | 365629 |
| −10 | 20 | Украинский файловый архив | ufa.com.ua | 359538 |

**TOP 20 сайтов UAnet, по данным TopPING** *(www.topping.com.ua)*

| | | Название | URL | Хиты за 30 дней |
|---|---|---|---|---|
| | 1 | Поисковая система «META» | meta-ukraine.com | 608654 |
| +1 | 2 | Чат Bizarre | bizarre.kiev.ua | 319876 |
| +1 | 3 | Украинский портал | uaportal.com | 319327 |
| +1 | 4 | «Укр.нет» – ISP | www.ukr.net | 316398 |
| +1 | 5 | AJob – Украинский сервер трудоустройства | job.avanport.com | 315766 |
| +10 | 6 | «Атас» – Сервер развлечений | atas.avanport.com | 304945 |
| −5 | 7 | «Українська правда» – Інтернет-видання | www.pravda.com.ua | 249983 |
| +4 | 8 | «Динамо» (Киев) от Шурика | www.dynamo.kiev.ua | 240545 |
| +4 | 9 | «УкроАська» – Украинский клуб пользователей ICQ | icq.avanport.com | 236481 |
| +8 | 10 | TopPING – Портал, рейтинг | www.topping.com.ua | 235128 |
| −4 | 11 | «GALA знакомства» – Популярный сайт знакомств | www.galalove.com | 227488 |
| −1 | 12 | «Работа.com.ua» – Украинский сервер трудоустройства | rabota.com.ua | 227379 |
| +2 | 13 | «Хохма» – Развлекательный сервер | www.hohma.com.ua | 218818 |
| | 14 | ITC Online – Все об IT-технологиях в Украине | itc-ua.com | 217422 |
| −6 | 15 | «Лига» – Информационный бизнес-портал | www.liga.kiev.ua | 205945 |
| +1 | 16 | Бесплатная почта на Ukr.net | freemail.ukr.net | 186325 |
| new! | 17 | Бесплатная почта на GALA.net | www.galamail.com | 185993 |
| −10 | 18 | Украинский файловый архив | ufa.com.ua | 181724 |
| −9 | 19 | «Гала-чат» | www.galachat.com | 160975 |
| new! | 20 | AVISO Online – бесплатные объявления | www.aviso.com.ua | 139297 |

# Блоки бесперебойного питания

# POWERCOM

народные из народных
надежные из надежных

429* грн

## KIN-525 A

- Линейно - интерактивный
- Расширенный диапазон входных напряжений 152-275 В
- Автоматическая регулировка входного напряжения ± 15 %
- Защита от короткого замыкания и перегрузки
- Защита от бросков напряжения
- Самотестирование аккумуляторной батареи
- Аккумуляторная батарея 12 В 7Ач

1089* грн

## KIN-1000 AP

- Линейно - интерактивный
- Расширенный диапазон входных напряжений 152-275 В
- Автоматическая регулировка входного напряжения ± 15 %
- Защита от короткого замыкания и перегрузки
- Защита от бросков напряжения
- Защита телефонной линии/локальной сети
- Самотестирование аккумуляторных батарей
- Пять выходных розеток
- Аккумуляторные батареи 12 В 7Ач - 2 шт
- Программное обеспечение - UPSMON 2.5

2199* грн

## KIN 2200 AP



- Линейно - интерактивный
- Расширенный диапазон входных напряжений 152-275 В
- Автоматическая регулировка входного напряжения ± 15 %
- Защита от короткого замыкания и перегрузки
- Защита от бросков напряжения
- Защита телефонной линии/локальной сети
- Самотестирование аккумуляторных батарей
- Пять выходных розеток
- Аккумуляторные батареи 12 В 7Ач - 4 шт
- Программное обеспечение - UPSMON 2.5

*рекомендованные розничные цены для Украины

# www.sven-ukraine.com

Киев, «Світ електроніки», пр. Красных Казаков, 13, тел 464-8-465
Одесса, «Райдуга», ул. Преображенская, 49/51, тел. 22-04-38, 26-14-37
Донецк, Компьютерный салон «SPARK», пр. Панфилова, 1, тел 381-32-05
Днепропетровск, «Ворон», ул. Криворожская, 20, офис 98, тел 34-30-40
Харьков, «Мако-компьютер», пр. Ленина, 9, тел 19-58-57
Запорожье, «Комп'ютерний всесвіт», пр. Ленина 232, тел 12-83-39
Львов, «1000 комп'ютерних дрібниць», ул. Коперника, 26, тел 33-11-39

# Собака – лучший друг человека, а Клиффорд – лучший друг ребенка

Джуди Рэйвен

**О каком подарке мечтает множество детей? Конечно, о собаке! Причем собака эта должна быть большая, мягкая и пушистая, вести себя как щенок, но при этом прекрасно поддаваться дрессировке и понимать все, что ей говорят. Поскольку в реальной жизни повстречать такое создание практически невозможно, предлагаю познакомиться с Клиффордом, который является именно таким псом, только виртуальным.**

Эта «зверушка» не просто большая, а прямо-таки огромная! И, конечно, «размер имеет значение». То, замешкавшись на проезжей части, песик создаст пробку; то нечаянно опрокинет прилавок; то закопает по всему саду свои игрушки, да так, что двор становится похож на место проведения археологических раскопок... А как его можно прокормить, я вообще не представляю, впрочем, это уже забота его хозяйки Эмили, а скорее, даже ее родителей. Вы не подумайте, что от этого пса одни только неприятности. Больше всего на свете он любит помогать людям (а особенно детям), так что большинство своих ошибок Клиффорд сам же и исправляет.

### ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ КЛИФФОРДА

Сегодня у Клиффорда День рождения. Вечером соберутся все его друзья (кроме небольшого кита), а пока что у Эмили и Клиффорда куча дел. Еще бы! Ведь надо и двор убрать, и на почту сходить за посылкой от бабушки, и праздничный торт заказать, да и именинника неплохо было бы вымыть и причесать. И это еще не весь список. Так что вдвоем им никак не справиться, и просто необходима помощь юного искателя приключений в возрасте от 4 до 7 лет.

Вообще-то эта игрушка по-настоящему детская и очень добрая: здесь не надо за кем-то гоняться, от кого-то убегать, в кого-то стрелять или уничтожать любым другим способом, не надо бегать и прыгать, боясь сорваться в бездонную пропасть...




В общем, маленький квестик для детей младшего возраста, в котором задания можно выполнять в любом порядке (ну, почти), многократно возвращаясь к особо понравившимся. Главные персонажи очень милые, а очаровательный пес задобрит кого угодно, даже строгих соседей. За каждую решенную задачку игрока хвалят и подбадривают, а на долю Клиффорда достаются аплодисменты.

### КЛИФФОРД УЧИТСЯ ЧИТАТЬ ПО-АНГЛИЙСКИ

Эта обучающая игра рассчитана на детей постарше: 6–9 лет. Действие происходит на Птичьем острове. Остров этот какой-то заколдованный: у всех его жителей постоянно возникают проблемы, разрешить которые могут только Клиффорд с Эмили. Тут как нельзя кстати оказываются и отличная физическая форма Клиффорда (не каждая собака способна стоять на одной лапе, тем более передней), и его воображение, которое намного богаче, чем у отца Эмили. Хорошо, что помимо прочих достоинств, Клиффорд владеет телепатией, и все его прекрасно понимают.

Не знаю, насколько интересно ребенку выполнять все время одни и те же задания, пусть даже с разными словами, но лично мне это довольно быстро наскучило. Правда, для поддержания интереса разработчики предусмотрели поощрение: за каждое выполненное задание Клиффорду дают билетик, набрал шесть штук – получи приз: книжку, картинку, игру... Все эти богатства маленький игрок может сам раскрасить, а потом распечатать.

То, что слова даются без перевода (только английское название и картинка), наверное, хорошо: ребенок не будет отвлекаться на русский вариант. Но вот то, что




читаются они сначала по буквам и только после этого целиком, мне не очень понравилось. Запомнишь ненароком, что кошка – это «си-эй-ти», а не «кэт», и что делать?

Кстати, очень приятно, что двумя продуктами, о которых мы рассказали, дело не ограничится. Локализатор, московская компания «Новый Диск», обещает продолжить серию приключений полюбившегося детворе «маленького» песика. ■

**ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ КЛИФФОРДА**
**Web-сайт** www.nd.ru/products/exclusive/cliffordbirth.shtml
**КЛИФФОРД УЧИТСЯ ЧИТАТЬ ПО-АНГЛИЙСКИ**
**Web-сайт** www.nd.ru/products/exclusive/cliffordread.shtml
**Разработчик** Scholastic
**Издатель в Украине** Национальная Мультимедийная Компания

**75/100**

- ☺ Милые и веселые персонажи
- ☺ Задания на развитие творческих способностей ребенка
- ☺ Возможность рисовать и раскрашивать картинки
- ☹ Слова читаются по буквам
- ☹ Сравнительно небольшое количество заданий в обеих играх

# Школа будущих Эйнштейнов

*«Эй, думаешь, если я мультяшка, надо мной можно издеваться?»*
**Космонавтик из программы «Как решить проблему»**



Джуди Рэйвен

**В жизни каждого человека бывают проблемы: большие и маленькие, серьезные и не очень, легко решаемые и требующие изощренного подхода. Очень часто, уже справившись с задачей, мы думаем: «Ну почему я не догадался сделать это раньше. Это же настолько элементарно!». При этом как-то забывается, что до того, как решение было найдено, оно *не было* очевидным. Цель программы «Как решить проблему» – познакомить вас с различными нетрадиционными методиками выхода из затруднительных положений. Конечно, это не панацея от всех бед, но кое в чем пригодиться может.**

Любой обучающий курс содержит теорию и практику. Программа «Как решить проблему» построена именно по такому принципу. Даже если в институте вы появлялись только на семинарах и практических занятиях, а на экзаменах использовали готовые формулы, не вдаваясь в подробности их вывода, очень советую ознакомиться с теоретическим материалом: мало того, что вы наверняка узнаете что-то новое и интересное, так еще получите массу удовольствия. Заниматься с вами будет какой-то мужичок, одетый в сиреневый костюм, желтый галстук, такие же туфли и белый халат, да еще с указкой в руках, сразу видно – профессор.

Наверное, в свое время у него была масса студентов, и запомнить их всех он был просто не в состоянии, а посему он ни сам не представляется, ни вашим именем не интересуется. Впрочем, это не столь важно, хватит того, что старина, отдаленно напоминающий внешним видом великого Альберта Эйнштейна, рассказывает о четырех методиках творческого решения проблем: «копирование», «разделение», «новые возможности», «выявление различий». Каждый способ проиллюстрирован примером из истории человечества и приключениями маленького дракончика. Между прочим, дракончик этот – совершенно очаровательное существо: милое, забавное, а главное – изобретательное.



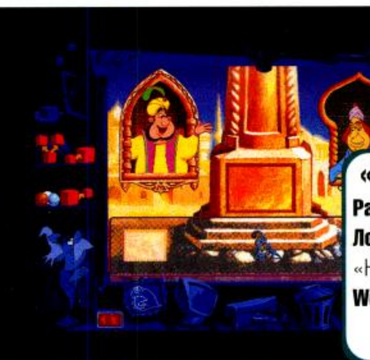
После освоения теории, как и положено, займемся практикой. В этом разделе вашему вниманию предложено 12 игр, позволяющих применить полученные знания. Хотя играми это можно назвать с большой натяжкой, скорее, это ситуационные задачи. Имеется ситуация, задача, проблема (выберите, какое определение вам больше нравится), которую вам необходимо решить.

Помогать вам в этом будет все тот же безымянный профессор в желтом галстуке, тем более что проблемы в основном возникают у его родственников и знакомых: то племянничек не в состоянии починить светофор, то знакомый йог никак не может получить посылку из Америки. Он вам расскажет, что случилось, что необходимо сделать и на какие кнопки нажимать.

При этом все происходит на одном экране, с помощью доступных предметов и действий с ними (увеличение, уменьшение, размножение, поворот, изменение материала) вам нужно помочь бедным людям, у которых с творчеством явно не сложилось. Большинство действий сопровождается прикольными репликами от персонажей и профессора. Если хотите добиться максимальной веселости – применяйте все действия ко всем предметам, показанным на экране (включая людей) – очень смешно выглядит довольно полная циркачка, обтянутая черной кожей, которая при этом пищит, что не может дышать. К сожалению, в некоторых местах несколько последних звуков как бы обрезаны, что, хотя и не влияет на смысл, ухудшает восприятие. Еще одно разочарование меня постигло, когда стало понятно, что в практической части не нашлось места дракончику-симпатяшке, а жаль – уж очень он оживлял процесс обучения...

Конечно, если вы привыкли причесываться вилкой, а отвертку вам уже много лет заменяет пилочка для ногтей, то решение предложенных задач не вызовет у вас особых затруднений. Однако некоторые из них все же могут потребовать терпения и усидчивости, поскольку с первой попытки справиться с ними практически невозможно. В то же время, решив задачку один раз, просто нет смысла возвращаться к ней снова. Кстати, если вы ранее интересовались проблемами творческого или аналитического мышления или просто читали «художественно-математические» книги, вполне возможно, что некоторые задачи вам уже известны.

Напоследок хочу посоветовать играть не в одиночку, а с друзьями: вместе и веселее будет, и идей больше сгенерируете. ■



**«КАК РЕШИТЬ ПРОБЛЕМУ»**
**Разработчик** Compedia
**Локализатор-издатель в СНГ** «Новый диск»
**Web-сайт** www.nd.ru/products/exclusive/problem.shtml



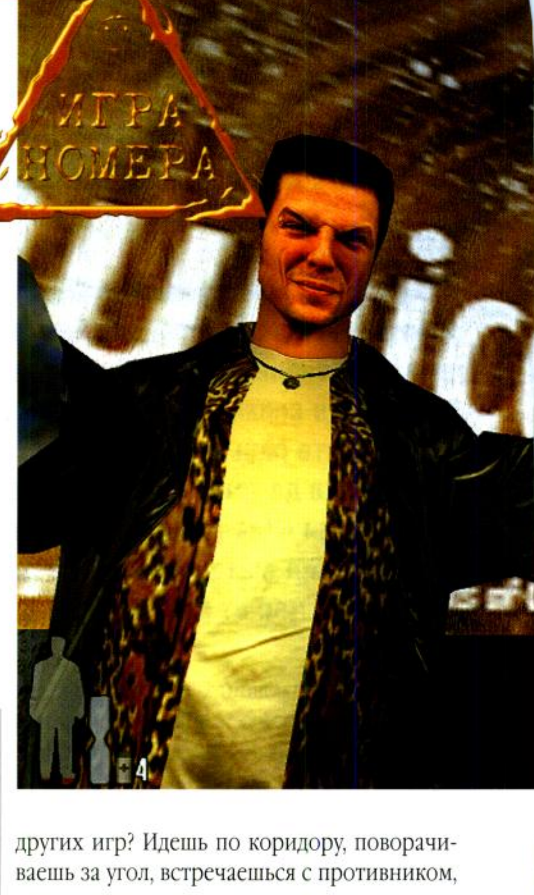
76/100

- ☺ Интересные примеры
- ☺ Милый дракошка
- ☺ Удобный интерфейс
- ☹ «Обрезанные» реплики
- ☹ Одноразовые игры
- ☹ Малое их количество

# Безумный Max Payne

Максим Потапов

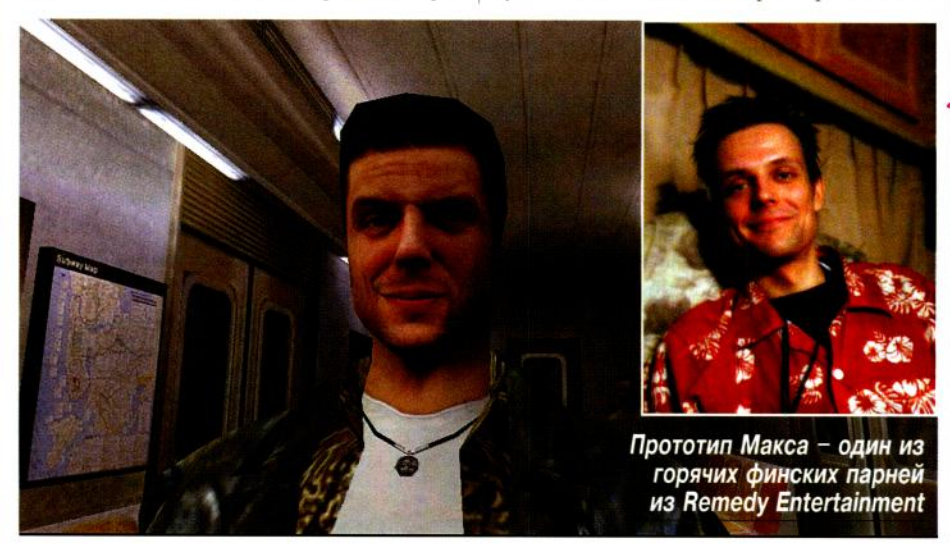
*Игра – это то, что делаем из нее мы*




**Max Payne – игра, в которую вы обязательно сыграете. В любом случае, рано или поздно, если только вам небезразличен жанр action как таковой. И коль скоро ваша встреча с Максом Пэйном неизбежна, к ней стоит соответствующим образом подготовиться. Дело в том, что это не просто «еще один 3D-шутер». Да, мы и раньше встречали глубокие, проработанные сюжеты, колоритные образы главных героев, захватывающие визуальные эффекты, кинематографические приемы, но чтобы все это было собрано в одной игре и подано с таким чувством...**

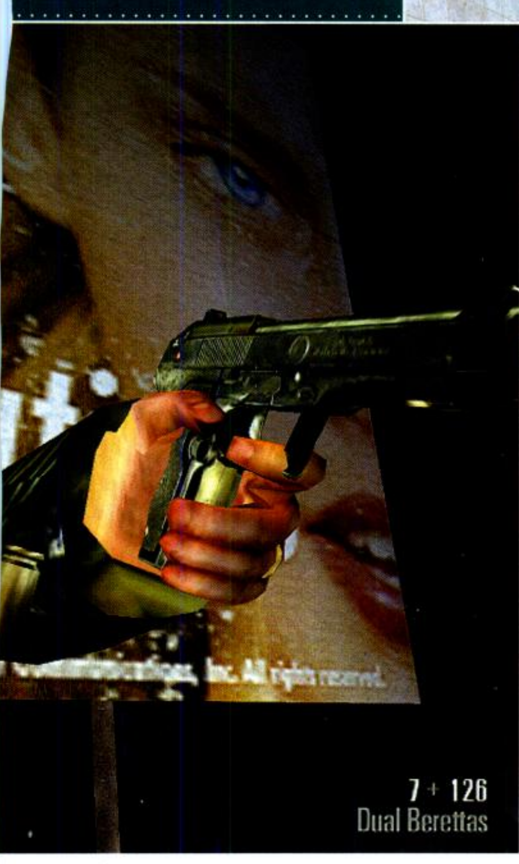
Max Payne – это история, детектив, триллер. Острый сюжет способен увлечь и держать в напряжении независимо от того, узнаете вы о нем из книги или с киноэкрана. Суть этой игры – влезть в шкуру Макса Пэйна, почувствовать его боль (Payne звучит как pain – боль), пережить с ним несколько холодных дней в нью-йоркском аду. И разработчики, надо отдать им должное, сделали многое, чтобы нам было легко сочувствовать: сам Макс за кадром очень «задушевно» повествует историю своей жизни, а великолепные комиксы во всех красках передают накал страстей. Проникнуться сюжетом может помешать лишь языковой барьер, так что если вы не владеете свободно английским, придется подождать выхода русскоязычной версии игры (компания «1С» планирует ее выпуск в ближайшие месяц-два). И даже не думайте пробежать игру просто так, не вдаваясь в подробности. Если у вас возникает такое искушение – возьмитесь лучше за Serious Sam или займитесь скоростным прохождением Quake, с Максом Пэйном так нельзя.

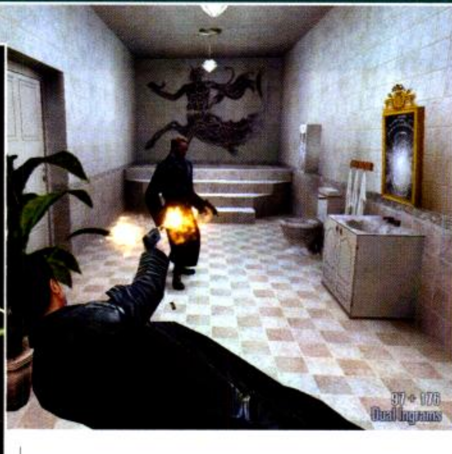
Значит ли это, что в игре мало действия? Отнюдь, его даже больше, чем в других 3D-шутерах, но не за счет увеличения количества выстрелов на единицу времени. Просто действие здесь более глубокое и эмоционально насыщенное. Не будет преувеличением сказать, что одна перестрелка в Max Payne может оставить более сильное впечатление, чем борьба с толпами монстров в какой-нибудь другой игре. В хорошем кино схватки со стрельбой – это тщательно поставленные сцены, от которых у зрителя должно захватывать дух. Разработчики Max Payne, очевидно, задались целью поднять на такой же уровень эту «рутинную» составляющую компьютерного 3D-шутера. Здесь и продуманная обстановка, в которой интересно сражаться (кстати, все улицы, здания, станции метро – настоящий Нью-Йорк, можете съездить сравнить), и неординарные действия противников, и эффектные финальные сцены. К слову, каков типичный сценарий прохождения других игр? Идешь по коридору, поворачиваешь за угол, встречаешься с противником, открываешь огонь, отступаешь назад или же идешь напролом, уворачиваясь от пуль, и так далее в том же духе. Вот как это происходит в Max Payne (случай из реальной жизни): поднимаюсь я по ступенькам на очередной этаж, тут мне навстречу скатывается граната. Ясное дело – отпрыгиваю, но здесь за спиной раздается очередь – это меня расстреливают из открывшихся дверей лифта. Переигрываю эпизод заново (к счастью, сохранение и загрузка игры происходят почти мгновенно), но в этот раз уже не спешу. Сначала жду, пока подъедет лифт, после чего разбегаюсь и прыгаю мимо открытых дверей. Противник открывает огонь, но его пули летят выше меня, я как бы подныриваю под них. За время полета (игра в этот момент замедляется) успеваю сделать три выстрела из Джэкхаммера со всеми растекающимися по стенкам кабины последствиями. Дальше взбегаю по лестнице навстречу гранате, которая катится вниз и взрывается уже где-то за мной. Противник после броска даже не успевает вытащить оружие – следуют еще три выстрела из Джэкхаммера. Такая вот рядовая перестрелка.



Прототип Макса – один из горячих финских парней из Remedy Entertainment

В общем, Max Payne – это настоящий боевик в стиле Джона Ву, зрелищность которого напрямую зависит от главного героя – то есть от вас. Поэтому настоятельно рекомендую пройти тренировочный курс и отработать все эти кувырки и прыжки, их, кстати, можно делать практически во всех направлениях, в зависимости от комбинации клавиш, вместе с которыми была нажата кнопка Shootdodge Only. В игре есть множе-







ство ситуаций, где без этих «выкрутасов» вообще невозможно обойтись. Особенно выручает прыжок назад, когда противник выбегает на тебя – тогда легко вести прицельный огонь, а его пули пролетают над тобой. Одна только проблема: после такого полета Максу требуется какое-то время, чтобы встать на ноги, и в этот момент он может стать легкой мишенью. Интересно, что если вы отстреливаете врагов слишком быстро, игра автоматически усложняется, и тогда приходится «оттачивать» сцены, переигрывая их вновь и вновь, уже не из любви к киноискусству, а просто чтобы выжить.

Можно замедлить игру полностью – нажав на кнопки Bullet Time Only или Bullet Time Combo, однако временной ресурс этих функций невелик, так что использовать их стоит лишь в самых крайних случаях. К примеру, мне пришлось включить «булет тайм», когда сразу после окончания видеоролика я оказался лицом к лицу с тремя «крутыми парнями». В остальных случаях вполне можно было обойтись функцией Shootdodge Only и тем преимуществом, которое дает камера: с ее помощью можно заглянуть за угол так, чтобы Макс оставался вне поля зрения противника. Еще один совет по поводу управления: поставьте в настройках игры чувствительность мышки поменьше (горизонтальную и вертикальную), чтобы камера не двигалась слишком резво. Тогда движения Макса будут восприниматься более естественно, и главное – станет удобнее целиться.

В чем сила самых успешных фильмов? В эффектных сценах. И дело вовсе не в ярких спецэффектах – даже статичные кадры могут поражать до глубины души. В этом сила и Max Payne. Работа камеры, окружающая обстановка – все это сделано так, чтобы вы оказались в центре потрясающей сцены. И чувство в такие моменты возникает до боли знакомое: «Крепкий орешек»? «Терминатор»? «Матрица»? Какой-то из этих фильмов подобные эмоции уже вызывал. Когда идешь по карнизу вдоль стены небоскреба, причем настоящего (я пробовал прыгнуть вниз – пролетаешь все этажи и падаешь на снежок посреди улицы – все честно), и тебе в лицо дует ветер и летит снег. Или когда за стеклянной стеной пентхауза появляется вертолет и начинает тебя расстреливать. Или когда взмываешь ввысь в скоростном лифте с прозрачной стеной и видишь, как все быстрее удаляется земля, и крыши домов оказываются под ногами, и вдруг... Нет, не буду портить вам впечатление, раскрывая все сюрпризы. Есть и откровенно кошмарные сцены – как во снах Макса, так и наяву. Бежать через здание, будучи подгоняемым огнем и всякими рушащимися и взрывающимися предметами – такого я даже по фильмам не сразу вспомню. А самый страшный сон Макса, знаете какой? То, что он находится в компьютерной игре, ему приходится беспрерывно сражаться, и всеми его действиями управляете вы!

**Max Payne – это настоящий боевик в стиле Джона Ву, зрелищность которого напрямую зависит от главного героя – то есть от вас.**

Да, и с юмором здесь тоже все в порядке. Вот один из забавных моментов: два бандита не могут совладать со взрывчаткой, заложенной у какой-то двери, звучит такой диалог: «Красный, синий или зеленый? – В фильмах всегда красный или синий. – Тогда режу зеленый», – после чего следует мощный взрыв, оба погибают, и огромная стена... нет, не падает. В общем, увидите сами.

Как говорится, лучший экспромт – это тот, который тщательно подготовлен. Все эффектные разрушения и прочие сюрпризы не просчитываются в реальном времени, они предварительно запрограммированы. Но как гармонично и натурально они выглядят – не чувствуешь никакого обмана или фокуса. Графический движок игры MAX-FX заслуживает всяческих похвал. Разрабатывался он горячими финскими парнями из Remedy Entertainment с нуля, и это еще одна из причин, по которой игра создавалась так долго. О его качестве свидетельствует хотя бы тот факт, что наиболее популярный тест для 3D-акселераторов 3D Mark основан именно на нем. Естественно, это обеспечило великолепную совместимость с большинством графических адаптеров, во всяком случае за время прохождения игры на платах от NVidia проблем не возникло. Огромное достижение разработчиков еще и в том, что игра идет даже на системе, оснащенной 3D-акселератором с 16 MB видеопамяти, процессором Celeron 400 MHz и памятью 96 MB.

Те впечатления, которыми я поделился, являются сугубо позитивными не потому, что игра идеальная. Просто на сегодняшний день все равно ничего подобного нет. Это первый полноценный 3D-шутер с реалистичной физикой мира, оружием и даже местом действия, который в то же время можно назвать боевиком, триллером, где ты – сам себе режиссер. Недостатки здесь не делают погоды и по другой причине, о ней мы говорили в самом начале: Max Payne – это история. Подобно тому, как хорошая книга будоражит воображение, и ты уже перестаешь замечать, что это всего лишь черные печатные буквы, такая игра способна стать тем, что есть лишь у нас в голове, тем, чем ее делаем мы. ■

**MAX PAYNE**
**Разработчик** Remedy Entertainment
**Издатель** GOD Games
**Жанр** third person shooter
**Web-сайт** www.maxpayne.com

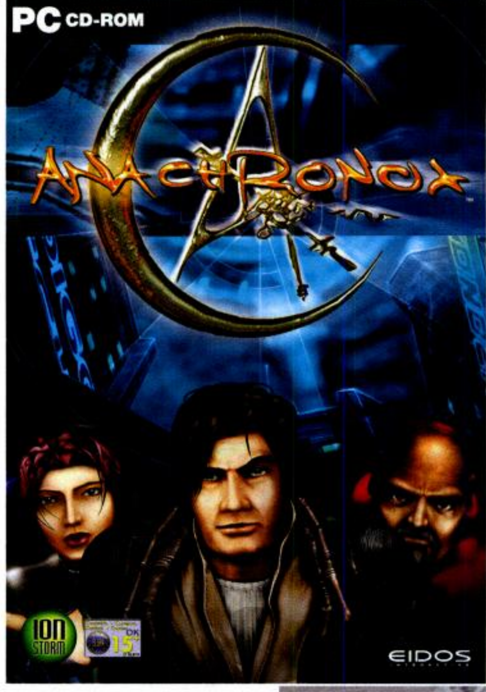



- ☺ Истории отведена главная роль
- ☺ Кинематографические приемы гармонично вплетаются в действие
- ☺ Великолепная графика
- ☺ Безупречное качество оригинальной версии, нет необходимости в патчах
- ☹ Нет возможности записать демоверсию прохождения игры

# Фантазия по-американски

Сергей Светличный

**По-хорошему, эту игру стоило бы раскритиковать в пух и прах. Как говорится, «все при ней»: и устаревшая донельзя графика, и бесконечная беготня по одним и тем же местам, и невероятно легкая боевая составляющая, и «идиотская», по мнению всех квейкеров, система боев, и совершенно несбалансированная экономика, из-за которой деньги можно просто выбрасывать в мусорную корзину, если, конечно, разработчики предусмотрели бы такую возможность... что еще? Ах, да, как я мог забыть, – вид от третьего лица!**



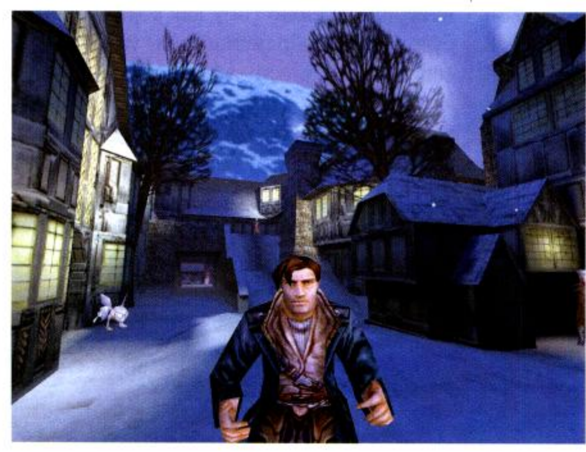

В общем, критиковать не просто можно, а даже нужно. Но... не хочется почему-то. Наверное, потому, что, несмотря на внушительный список недостатков, у Anachronox есть, тем не менее, небольшое количество очень замечательных достоинств, которые (во всяком случае, в моих глазах) полностью реабилитируют игру.

Anachronox – третье творение компании Ion Storm, детища небезызвестного Джона Ромеро, которая уже успела отметиться такими диаметрально противоположными играми, как Daikatana и Deus Ex. И, как и у них, у Anachronox был свой собственный руководитель проекта – Том Холл (Tom Hall), участвовавший в разработке таких игр, как Wolfenstein 3D, Doom и Rise of the Triad. Неудивительно поэтому, что и третья игра от Ion Storm ни в чем не похожа на предыдущие две: Anachronox – представитель практически отсутствующего на ПК жанра «консольных» ролевых игр, которые еще называют «японскими». Если в нескольких словах, то больше всего Anachronox похожа на... легендарный консольный RPG-сериал Final Fantasy.

Пожалуй, рассказ об игре стоит начать с детального рассмотрения приведенного выше списка недостатков. Что там идет первым пунктом? Устаревшая графика? Да, устаревшая. Тяжелое наследие доисторического Quake II, чей «движок» используется в Anachronox. Угловатые персонажи, не идущие ни в какое сравнение с вылизанными моделями из последних шутеров. Простенький дизайн уровней и полное отсутствие открытых пространств. Естественно, ни о каких бамп маппингах, фототекстурах, реальных отражениях в кривых поверхностях (равно, как и о самих кривых поверхностях) речь даже не идет. Все очень простенько, но... со вкусом. Именно так – несмотря на внешнюю неказистость, графика смотрится очень симпатично. Видно, что к ней (впрочем, как и ко всем остальным составляющим игры) подошли с любовью. С другой стороны, в примитивной графике есть и свои плюсы: на среднестатистическом компьютере Anachronox очень резво «бегает» в максимальном для игры разрешении 1280 × 960.

Да, уровни здесь маленькие и «тесные» – открытым пространством считается зал метров сто в длину, в основном же мы видим типичный стиль Quake II: небольшие помещения и огромное количество коридоров, их соединяющих. Так что через всю игру лейтмотивом идет местный аналог надписи Loading... знаменующий собой загрузку очередного маленького кусочка огромного мира. По большому счету, это самая неприятная вещь в игре, которую разработчикам так и не удалось ничем компенсировать. Более того, они будто специально сделали так, что для выполнения заданий игроку постоянно приходится бегать из одного конца локации в другой, а в нее может входить до десятка уровней, по размерам не уступающих уровням из Quake II. Это, значит, был второй пункт.

Третьим идет боевая система, точнее, излишняя легкость боев. Да, любителям пострелять – явно не в Anachronox, им скорее подойдет что-то вроде Max Payne. Во-первых и в-главных, боевая система здесь почти целиком заимствована из уже упоминавшейся Final Fantasy (по слухам, Том Холл является большим поклонником ее седьмой части). Итак, бои в Anachronox «походово-риалтаймовые»: группа ваших бойцов выстраивается напротив бойцов противника, после чего вы сидите и ждете, когда ползунок «готовности» кого-либо из ваших персонажей достигнет максимума и загорится зеленым – это значит, что он теперь может сделать ход (под ходом подразумевается или физическая атака, или атака с помощью магических вещей – MysTech'ов, или использование какой-либо вещи из inventory). После этого ползунок сбрасывается на ноль, и все начинается сначала. У противника точно такая же система, по-













этому мешкать нельзя: пока вы «общаетесь» со своими бойцами, время не стоит на месте, и враг, «отдохнув», может нанести удар раньше, чем вы отдадите все указания. Вот такая в Anachronox система боя. Согласитесь, от Quake II в ней не осталось буквально ничего. Но самое противное не это, а то, что бои выигрываются возмутительно легко: на низком уровне сложности в течение первой половины игры противник умирает буквально от одного, максимум двух ударов.

Далее идет экономика, сиречь система товар–деньги–товар (я уже говорил, что Quake II здесь и не пахнет). Как и в любой уважающей себя ролевой игре (даже консольной), в Anachronox все имеет свою цену. По идее. Однако на деле получается, что покупать вам ничего не нужно – все необходимые вещи либо снимаются с трупов поверженных врагов, либо подбираются просто с пола. В магазинах я отоварился буквально два-три раза за всю игру, во всех остальных случаях оказывалось, что очередному продавцу просто нечего мне предложить, у меня и так все есть.

И последним в длинном списке недостатков идет вид от третьего лица. Да, для поклонников шутеров хуже этого – только двухмерный «движок» с изометрической проекцией. Однако они, по идее, должны были отсеяться раньше, еще на описании системы боя, поэтому оставшихся могу успокоить: «третье лицо» не напрягает нисколько.

С недостатками вроде закончили. Подытоживая, скажу, что ко всему можно привыкнуть и перестать обращать внимание (кроме разве что бесконечной беготни), было бы желание. Пора переходить к достоинствам. Как я уже говорил, их немного, но они «в тельняшках».

Итак, первейшее дело в каждой консольной RPG – это сюжет. И он в Anachronox есть, причем хоть и похож на японские «ролевухи», но в то же время достаточно самобытен, так что обвинение в каком-либо плагиате совершенно неуместно. Мы играем за Слая Бутса (Сильвестра Бочелли) – частного детектива, едва сводящего концы с концами, у которого уже давно не было ни одного стоящего дела, и чей офис располагается на складе дешевого бара. Собственно игра начинается с того, что один из кредиторов делает ему «последнее китайское предупреждение« и выбрасывает из окна второго этажа. Бодрящее начало, правда? Чтобы найти хоть какие-то средства к существованию, Слай нанимается на работу к одному взбалмошному старику, и тут-то все и начинается. Сюжет будет забрасывать вас в самые отдаленные уголки Галактики, вы найдете массу новых друзей и соратников, в стремлении спасти Вселенную неизбежно ввяжетесь в извечную борьбу Порядка и Хаоса... В общем, скучать не придется – сюжет действительно хорош.

А ведь есть еще совершенно потрясающая работа «оператора»! Как известно, Final Fantasy славится стильными и невероятно красивыми «мультиками». Что ж, Anachronox старается не отставать от своего идейного вдохновителя и предлагает игроку около двух часов (!) видеозаставок. Правда, здесь они не пререндерены, а выполнены на игровом «движке», но по выразительности и мастерству «оператора» практически не имеют себе равных.

И последним достоинством игры является непередаваемый юмор. Причем, что характерно, он проявляется не просто в виде каких-то отдельных шуток, временами встречающихся по ходу игры, хотя и их хватает, – Anachronox буквально пропитана юмором, здесь куда ни ткни – попадешь во что-то смешное. Например, в уже упомянутой сцене встречи с кредитором один из свидетелей падения Слая выдает фразу: «I heard fall's early this year» (игра слов – fall обозначает и «осень», и «падение»). Но зачастую комизм ситуации подчеркивается чем-то совершенно неуловимым: поворотом головы, иронично вскинутыми бровями, каким-то движением, жестом, неожиданным ракурсом... Словом, даже если бы в Anachronox были плохой сюжет и невыразительная операторская работа, игру стоило бы пройти до конца ради одного только юмора. ■

**ANACHRONOX**
**Разработчик** Ion Storm
**Издатель** Eidos Interactive
**Жанр** «консольная» RPG
**Web-сайт** www.anachronox.com




- ☺ Увлекательный сюжет
- ☺ Замечательный юмор
- ☹ Устаревшая графика
- ☹ Излишняя легкость боев

# «Спайс-бойз»

Сергей Галенкин

**Вы же хотели полного и окончательного 3D в стратегиях? Westwood слышит вас, бандерлоги! Получайте: первая трехмерная стратегия от создателей C&C – Emperor: Battle for Dune. Как раз в то время, когда мы окончательно уверились в полном отсутствии у Westwood пространственного мышления. Революция?**

## КТО СКАЗАЛ «РЕВОЛЮЦИЯ»?

Запомните, слова «оригинально» и «Westwood» нельзя употреблять в одном предложении. Им больше подходит гашековский «умеренный прогресс в рамках закона». Да, ваши любимые харвестеры теперь полностью трехмерны, а карту можно вращать и даже слегка масштабировать. Все. На этом нововведения закончились.

Никто не станет резать курицу, которая несет золотые яйца, даже если ей уже под тысячу лет, а яйца получаются слегка тухлыми. Проверенная миллионными продажами формула «построй еще сотню танков и все у тебя получится» снова в строю. Цитирую надпись на коробке: «От создателей Command & Conquer». Просто и невероятно претенциозно, как золотые унитазы в семизвездочном (единственном в мире) отеле в Арабских Эмиратах.

Революции и военные перевороты пускай устраивают неизвестные герои. Westwood же предпочитает иной путь. Не ленинский. Чуть-чуть улучшили здесь, подправили баланс там, слегка нарастили «мышцы» у AI – на сегодня хватит. Галочка на коробке есть –

## И ДОСТАТОЧНО

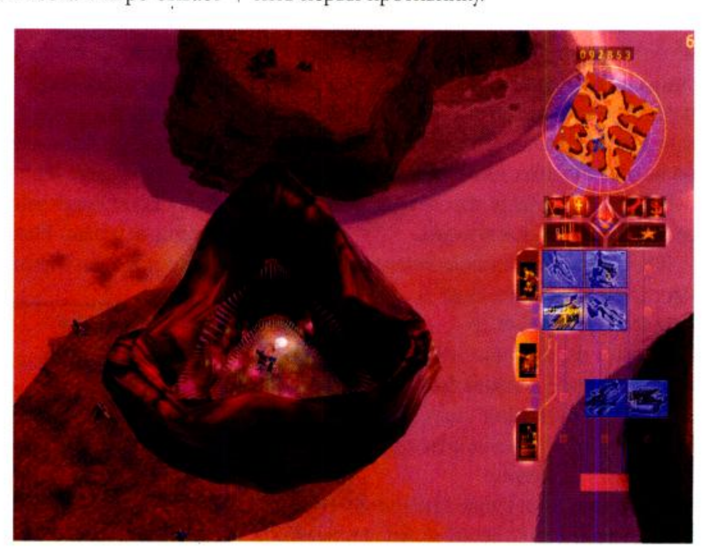
Сюжетно игра продолжает Dune 2000 – опять те же три дома: Атрейдисы, Харконнены и Ордосы, опять «кто владеет Дюной, тот владеет Вселенной». Вам никогда не нравилось то, что после победы русских в Red Alert вы обнаруживали в Red Alert 2 совсем другой расклад? И опять Westwood внемлет вам: неважно, кто победил в прошлой войне, император погиб, и былые заслуги теперь не считаются. Наша песня хороша, начинай сначала – все дома снова в равных условиях. Забавный ход. Интересно, сколько думали над ним сценаристы?

Видеоролики между миссиями сделаны традиционно качественно. Прекрасные актеры (многих вы помните еще по Dune 2000) отлично совмещены с пререндеренными декорациями – выглядит все довольно натурально. Содержание же, как обычно, оставляет желать лучшего – нудные диалоги между персонажами, иногда (редко-редко) разбавляемые действием. Смотреть их можно только из любви к искусству – до уровня Tiberian Sun им далеко. Воспринимаешь, как досадную помеху

## НА ПУТИ К ИГРЕ

Несмотря на появление третьего измерения, процесс не изменился ни на йоту. Мы все также обустраиваем базу, гоняем туда-сюда харвестеры, строим большую толпу юнитов и уничтожаем всех. Даже высота в игре бывает только двух типов: низкая и чуть повыше. Невероятно, но все горы на Дюне одинаковой высоты – особо нервные японские геологи совершают ритуальное сепукку. Вся игровая механика осталась со времен Dune 2000. Наличие червей и ограничение на постройку зданий только на камне делают невозможным охрану месторождения спайса. Приходится держать на ближайшем пригорке небольшое подразделение и гонять его на оборону родных ресурсов. Харвестеры не ползают, как черепахи, по всей карте – теперь, в полном соответствии с книгой, их переносят специальные летательные аппараты. Учитывая вышесказанное, воровство ресурсов с вражеских полей становится веселым, хотя и слегка опасным развлечением настоящих мачо: прилететь на одно месторождение, украсть немного и отважно удрать к другому. В многопользовательской игре этим можно солидно попортить нервы противнику.








Ужасные песчаные бури, подчистую выкашивающие пехоту, вносят солидный дисбаланс в игру, особенно в самом ее начале. Если вам повезло и ураган направился на базу противника, можно праздновать победу. Тупой AI никогда не догадается отвести своих солдат в безопасное место. Хотя в бою компьютер весьма силен. Любит заходить с тыла и грамотно формирует атакующие силы. Иногда он даже способен на тактическое отступление! Наши подчиненные тоже приятно удивляют: авиация, практически бесполезная в предыдущих играх, наконец-то научилась самостоятельно и, главное, организованно пополнять свой боезапас, а войска не путаются в трех соснах. Хотя уже четыре сосны вызывают у них неосознанное пока беспокойство.

Три участвующих в конфликте дома различаются между собой. Это не просто по-разному нарисованные войска, но и разные стратегии. Конечно, до идеала жанра (Starcraft, если вы не знали) еще далеко. Кроме того, в игру введена глобальная карта, по которой мы определяем направление нашего главного удара. Выбрали вражескую территорию – началась война. На своем ходу противник выберет наш округ, и придется его оборонять. И даже если вы проиграли одну из битв, игра не заканчивается – вы просто потеряете часть территории. Слегка напоминает обезжиренный Shogun. Иногда попадаются специальные миссии: освободить заложников, заложить бомбу. Все это должно бы приятно разнообразить игру, но получается иначе – подобные вставки слишком легко проходятся.

Кроме того, в процессе кампании можно заключить союз с двумя из пяти малых домов. Договоритесь с фрименами – получите невидимых бойцов, способных, если повезет, оседлать песчаного червя. Имперские сардукары предоставят в ваше распоряжение тяжелую пехоту и т. д. Учтите, что, приобретя одного союзника, вы автоматически будете иметь одного врага. Кампанию можно проходить заново, каждый раз с чистого листа переписывая историю войны за Дюну.

Зачем-то введены пополнения, т. е. в любой, заранее оговоренный, момент, к вам на базу может нагрянуть полдесятка пехотинцев и танк в качестве подкрепления. Рано радоваться! Даже если перед началом миссии соотношение подобных приятных сюрпризов было 7:1 в вашу пользу, компьютер все равно получит войск больше. Они просто приходят к нему более крупными группами. И враг

## НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Со всей ответственностью заявляю: это первая трехмерная RTS, в которую удобно играть и на которую приятно смотреть. Вспомните, сколько вы мучились с непослушным обзором в сотне «первых действительно трехмерных». Здесь такой проблемы просто нет. Камера строго зафиксирована в идеальном для игры положении. Ее можно вращать, слегка приближать/отдалять, но не больше. Изящно, легко и удивительно логично. Кстати, такой же подход будет и в Warcraft III от Blizzard и в Age of Mythology от Ensemble Studios – Westwood опять устанавливает каноны жанра.

Выглядит игра на «отлично». Все войска легко различимы и, хоть богатством полигонов не выделяются, смотрятся великолепно. Взрывы прекрасны – не какой-то комок треугольников, а красивый, приятный глазу «бадабум». А чего стоят черви! Когда в обучающей миссии впервые показали этот песчаный кошмар, я чуть не упал со стула – гигантская пасть, кажется, высовывается из экрана и хочет схватить игрока. Чур меня! А наблюдать за уносящим беспомощную пехоту ураганом – одно удовольствие, особенно если пехота вражеская.

В игре доступны для ведения боевых действий четыре планеты. Война, начавшись на пустынном Арракисе, может легко перекинуться либо на «цветущий Каладан, родину благородных Атрейдисов, либо на выжженный Джеди Прайм, логово бессердечных Харконненов, либо на ледяной Драконис IV, населенный коварными Ордосами» (цитата). Миры смотрятся красиво. Не более того, но и не менее.

К движку игры стоит привыкать уже сейчас. Опыт подсказывает нам, что в ближайшие пять лет все игры от Westwood будут использовать именно его. Живой тому пример – вся серия Command & Conquer.

Музыку к игре писали три композитора, включая гениального Фрэнка Клепаки. Это идеал. Такое погружение в атмосферу не обеспечивала ни одна стратегия до сих пор. Темы сильно различаются для каждой из сторон, представляя собой отличный повод пройти игру заново.

Звук хорош. Не отличим от предыдущих творений Westwood, не оригинален, абсолютно прагматичен. Теперь, кстати, он трехмерный, но чем-то невероятным от этого он не стал. Отлично оттеняет происходящий на экране

## МАССАКР

Так в «продвинутых» журналах называют процесс красивого истребления всего живого. К Emperor: Battle for Dune это слово подходит как нельзя лучше. Если вам нравятся стратегии от Westwood, тогда вы уже купили эту игру. Если нет – не тратьте время зря. А если последние 10 лет вы провели в глубокой заморозке в подземном бункере, то начать знакомство с жанром RTS советую именно с «Императора». ■

**EMPEROR: BATTLE FOR DUNE**
**Разработчик** Westwood
**Издатель** Electronic Arts
**Жанр** трехмерная RTS
**Web-сайт** westwood.ea.com/games/emperor/russian/




- ☺ Удобное управление
- ☺ Красивая графика
- ☺ Хороший баланс
- ☹ Устаревшая идея
- ☹ Нудные видеоролики

# Маленькие большие игры

Олег Данилов

**Компьютерные игры бывают разные. Сложные и простые, романтические и кошмарные, высокохудожественные и аморальные. Но среди всех них, сделанных взрослыми для взрослых, есть категория, которая заслуживает отдельного упоминания, – компьютерные игрушки для детей.**

Наш журнал достаточно редко освещает эту тему, но сегодня мы хотим рассказать именно об играх для самых маленьких, благо, для этого есть подходящий повод – издание в Украине целой серии веселых, несложных и, что самое важное, профессионально и творчески переведенных на русский язык игрушек, предназначенных для детей младшего школьного возраста. Это стало возможным в результате сотрудничества российского издательского дома «Новый Диск» и мастеров локализации из Snowball Interactive с двумя недавно появившимися украинскими издателями – компаниями «Дискус» и «НМК».

В серию игр «Новый Диск»/snowball.ru пока что входят три игры, хотя, возможно, в будущем она дополнится. Условно их можно расставить по возрастанию сложности и соответственно распределить по разным возрастным группам. Самая простенькая – практически классическая платформенная аркадка «Акимбо: маленький воин», чуть более сложная – веселая аркадная же автогонка «Большие гонки!» и самая сложная – несколько видоизмененный раритетный сегодня скроллер «Чужие звезды». Не стоит считать, что все эти разновидности аркад будут интересны исключительно малышам, я думаю, что и родители могут провести за ними не одну веселую минуту, а то и засесть за компьютер на несколько часов, потеснив детей. Но давайте рассмотрим каждую игру в отдельности.

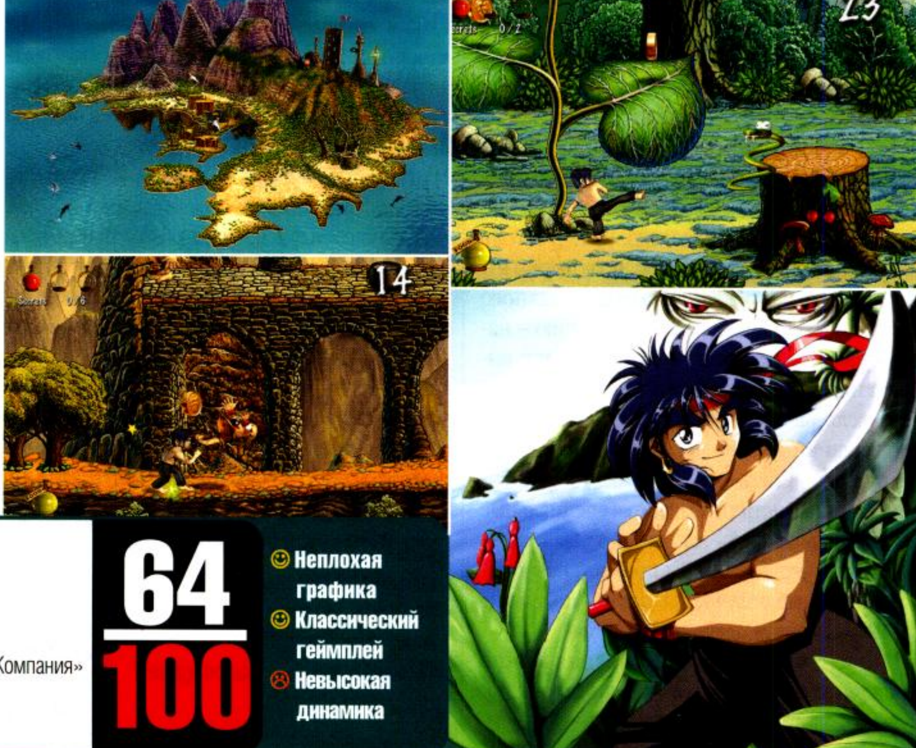
Итак, для самых юных геймеров предназначена платформенная аркадка «Акимбо: маленький воин», рассказывающая о приключениях героя на Черепашьем острове и его борьбе против злого дракона Клыка и приспешников злодея, пытающегося превратить некогда мирный и процветающий тропический островок в свою зловещую страну.

Правила игр, подобных «Акимбо», сложились давным-давно, и за несколько десятков лет существования не претерпели сколько-нибудь значительных изменений. Многоуровневые скроллируемые задники, многоярусные уровни, множество бонусов, разнообразные противники, простенькие головоломки, яркая графика – вот и все, что нужно для качественного платформера. Бежим, прыгаем, иногда деремся, собираем монетки, еду, используем предметы и ищем секреты. Как видно, все очень просто и прозрачно. Всеми этими качествами «Акимбо» наделен в должной мере, хотя, по нашему мнению, до аркадных хитов прошлых лет, таких, как Super Mario Brothers, Rayman или Jazz Jackrabbit, игра все же не дотягивает, похоже, ей не хватает шарма, искрометного юмора и динамики. В остальном это вполне добротная аркада, которая придется по душе маленьким игрокам.

**«ЧУЖИЕ ЗВЕЗДЫ»**
**Разработчик** Pom Pom Games
**Локализация** Snowball Interactive
**Издатель в СНГ** «Новый Диск»
**Издатель в Украине** «Дискус»
**Жанр** аркада
**Web-сайт** www.snowball.ru/stars/

**84/100**

☺ Красивая графика
☺ Динамичный игровой процесс
☹ Высокая сложность
☹ Небольшое количество уровней



**«АКИМБО: МАЛЕНЬКИЙ ВОИН»**
**Разработчик** Iridon Interactive
**Локализация** Snowball Interactive
**Издатель в СНГ** «Новый Диск»
**Издатель в Украине** «Национальная Мультимедийная Компания»
**Жанр** аркада
**Web-сайт** www.snowball.ru/akimbo/

**64/100**

☺ Неплохая графика
☺ Классический геймплей
☹ Невысокая динамика




**«БОЛЬШИЕ ГОНКИ!»**
**Разработчик** Revistronic
**Локализация** Snowball Interactive
**Издатель в СНГ** «Новый Диск»
**Издатель в Украине** «Дискус»
**Жанр** аркадная гонка
**Web-сайт** www.snowball.ru/race/

**97/100**

- ☺ Яркая графика
- ☺ Колоритные мультяшные персонажи
- ☺ Забавные бонусы
- ☺ Захватывающий игровой процесс
- ☺ Великолепный юмор



Вторая по сложности, но, как нам кажется, самая интересная из всех игр серии – «Большие гонки!». Жанр, в котором сделана эта игрушка, также имеет многолетнюю историю, и опять-таки связанную с телеприставками. Такой шедевр среди детских аркадных автогонок, как Mario Kart, надолго запомнился многим игрокам. Из продуктов последних лет, вышедших на PC, стоит вспомнить великолепный Rollcage, LEGO Racer и Wacky Racers.

Правила успеха в этом жанре так же просты – красивая графика, интересные трассы, забавные персонажи и автомобили, различные бонусы, щедро раскиданные на дороге, яркие спецэффекты и, конечно же, юмор. Похоже, создателям игры из Revistronic удалось необычайно органично соединить все эти элементы в единое целое, а локализаторы из Snowball в свою очередь замечательно передали заложенный в игре юмор. Скажу честно, я сам надолго засел за эту игру – очень уж забавно выглядят ее персонажи, очень уж симпатичны трассы, а от гремящих вокруг взрывов, толкотни и воплей противников просто приходишь в восторг. Да что там говорить, «Большие гонки!» не на шутку захватывают – оторваться от игры, не пройдя все чемпионаты и не открыв все трассы и машины, очень сложно. А вот когда гонки закончены, начинается новый этап развлечения – с друзьями в режиме разделенного экрана (большая, надо сказать, по нынешним временам редкость) или же в сети (до 8 человек).

Честно пытаясь найти у «Больших гонок!» хоть один недостаток, я потерпел неудачу. Результат – один из самых высоких рейтингов.

Последняя игра в нашем обзоре и серии «Новый Диск»/snowball.ru – «Чужие звезды». И опять-таки, история жанра, в котором сделана эта аркадка, уходит корнями в прошлый век. Помните безумно популярные на всех видах приставок, да и на PC в пору его молодости, космические аркадки, в которых вы управляете маленьким корабликом, летящим либо слева направо, либо снизу вверх и сокрушающим на своем пути миллионы врагов? Да, это именно они, так называемые скроллеры (от scroll – прокручивать изображение в окне), и такие игры, как Xenon и Tyrian, созданные именно в данном жанре, навечно вошли в скрижали истории индустрии электронных развлечений.

Но не стоит думать, что разработчики «Чужих звезд» пошли по простому пути копирования классических игр, они внесли в свой проект достаточно много нововведений. Скажем больше – эта игра даже не скроллер. Дело в том, что ваш кораблик и его многочисленные противники размещаются на висящих в пространстве трехмерных многоуровневых аренах, либо ограниченных со всех сторон, либо лишенных подобных ограждений. В последнем случае космический истребитель вполне может свалиться за борт и разбиться. Такое построение миссий вносит весьма существенные изменения в игровой процесс, заставляя вас воевать на два фронта, отчаянно лавировать и точно стрелять – одним словом, демонстрировать чудеса ловкости.

«Чужие звезды» очень красивы и динамичны, но лично мне показалось, что игра довольно сложна, и пройти все четырнадцать арен в четырех мирах, включая сильных и хитрых боссов в конце каждого мира, без весьма серьезных тренировок ребенку будет нелегко.

Что ж, управление во всех рассмотренных играх очень простое, графика отменная, геймплей динамичный. А что еще нужно для хороших детских игр – пожалуй, только участие в игре и родителей. ■

# Командир гвардейского меха

Олег Данилов

**Так получилось, что три стратегии, обзоры которых попали в этот номер, очень похожи друг на друга. Во-первых, все они являются продолжениями революционных игр, во-вторых, от оригиналов их отличает наличие третьего измерения. И если одним (Emperor: Battle for Dune) модное 3D пошло на пользу, другим (Z: Steel Soldiers) во вред, то в MechCommander 2 трехмерность не привнесла ничего нового.**



Ну, если быть честным, кое-какие изменения в продолжении знаменитой тактической стратегии в мире BattleTech, конечно же, произошли, вот только 3D-движок здесь совсем ни при чем. Но начнем по порядку, с этого самого движка.

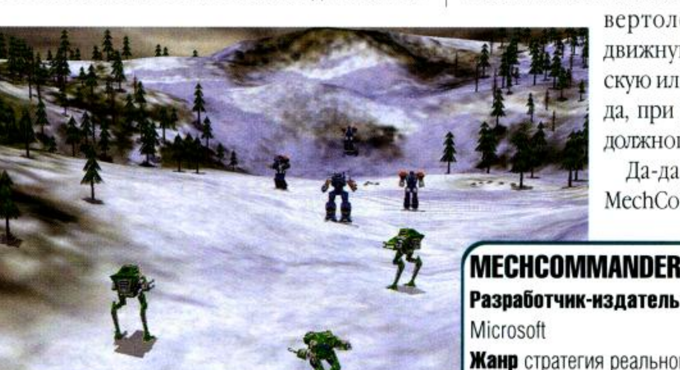
Похоже, что engine современных 3D-стратегий делается просто под копирку. В принципе, никаких особых различий в графическом плане у Emperor: Battle for Dune, Z: Steel Soldiers и MechCommander 2 нет. Та же вылизанная 3D-графика, аккуратные модели юнитов, яркие красочные спецэффекты. Пожалуй, ландшафт в стратегии Microsoft чуть реалистичнее и оказывает большее влияние на ведение боевых действий (скрытность передвижения, засады и т. д.), но лично у меня сложилось впечатление, что разработчики не полностью раскрыли его возможности при дизайне миссий. По большому счету, все влияние ландшафта сводится к банальному «попрыгай по островкам – попадешь в тыл врага» и «заберись на горку – и пальни как следует». Сам дизайн миссий не претендует на оригинальность, и зачастую довольно примитивен – «убей их всех», хотя есть здесь и действительно интересные задачи по скрытному проникновению на вражескую территорию, перехвату конвоев, бескровному взятию баз и т. д.

Самые большие изменения коснулись в MechCommander 2 таких святых для всех поклонников BattleTech вещей, как salvage, hot sink и reinforcement. Вы уже не получаете автоматически все более или менее целые мехи противника, оставшиеся на поле боя, нет, теперь вы после миссии должны платить немалые деньги за сбор этого металлолома. С hot sink оказалось еще смешнее – от них уже не зависит степень перегрева оружия и реактора, просто при конструировании меха на него наложены ограничения на количество «жара», создаваемого оружием. Самое же «оригинальное» в игре – система подкреплений. Если в первой части вы должны были заказывать минеров, ремонтников и прочую технику перед началом миссии, то теперь в любой момент вам на блюдечке (а точнее на вертолете) принесут передвижную ремонтную мастерскую или разведвертолет, правда, при условии наличия у вас должного количества ресурсов.

Да-да, вы не ослышались, в MechCommander 2 есть ресурсы. И собирать их вы будете захватывая вражеские хранилища и грузовики. Как говорится, «за что боролись, на то и напоролись». Вообще же, захват строений – самая аркадная составляющая игры. Такое впечатление, что элементы, хорошо забытые в Z: Steel Soldiers, просто перенесли в «Коммандера». Релейные станции, системы управления обороной, ремонтные мастерские, хранилища ресурсов и т. д. надо захватывать – это, конечно, вносит в игру определенное разнообразие, но выглядит слишком уж аркадно.

Слава Богу, в MechCommander 2 остались старая добрая система повышения опыта пилотов и замечательная коллекция наград для ваших бойцов. Набор мехов, доступный в первой части, несколько изменен и дополнен за счет техники враждующих на Carver V кланов и новых мехов Сферы. Впрочем, хорошие знакомые «Катапульта», «Атлас» и «Бешеный Кот» по-прежнему в строю. Оружие мехов особых изменений не претерпело, и на том спасибо. Откровенно расстроили видеоролики – после действительно гениальной заставки первой части игры ненатуральные брифинги в продолжении раздражают. А вот за «управляемую паузу» разработчикам надо сказать большое спасибо.

В целом же, несмотря на наличие сильной аркадной составляющей и практически полное отсутствие нововведений, игра мне понравилась, думаю, многим поклонникам вселенной BattleTech она тоже придется по душе, хотя ожидать от MechCommander 2 чего-то особенного не стоит. ■



**MECHCOMMANDER 2**
**Разработчик-издатель** Microsoft
**Жанр** стратегия реального времени
**Web-сайт** www.mechcommander2.com

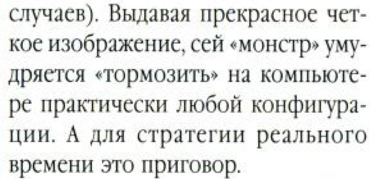
**74/100**

- ☺ Современная графика
- ☺ Динамичный геймплей
- ☺ Наличие управляемой паузы
- ☹ Аркадность некоторых миссий
- ☹ Практически полное отсутствие нововведений
- ☹ Некоторые нарушения канонов вселенной BattleTech

# Оловянные солдатики

Сергей Галенкин

**1996 год. Овечка Долли еще не родилась, но клонирование уже в самом разгаре. Blizzard – всего лишь «еще одни парни, которые пытаются скопировать Dune 2». Westwood на коне – ее концепция C&C, оправдывая свое название, завоевывает мир. Ничто не предвещало беды. И тут появился Z.**



Ранее Bitmap Brothers отметились рядом неплохих аркад, из которых достоин внимания хотя бы сверхдинамичный Xenon. Однако каждому человеку свойственно стремиться к чему-то большому и светлому, поэтому Bitmap Brothers обратили свой взор на жанр стратегий реального времени. История не сохранила подробностей разработки концепции самой революционной RTS, поэтому мы можем только строить предположения.

От исходной модели стратегии скульпторы-разработчики, руководствуясь небезызвестным принципом, отсекли все лишнее. Из игры исчезли ресурсы и юниты, ответственные за их добычу. Тихо умерла возможность строить здания и проводить исследования. Ушло в небытие понятие rush. Территории разделили на неровные зоны, на которых разместились заранее заготовленные фабрики и флажки, по одной штуке на каждой. Захватил флажок – вся земля и строения на ней переходят в твою полную и безраздельную собственность. Слегка видоизмененная пионерская забава «Зарница».

Игра потрясла мир. Простая и доступная концепция, мощная динамика, море событий и великолепный искусственный интеллект не оставили равнодушным ни одного почитателя RTS. Это был Шедевр.



И вот спустя пять лет те же разработчики в том же составе (вы не поверите, но за это время от них не ушла даже уборщица) выпускают сиквел – Z: Steel Soldiers. Как водится, в полном 3D. Рядом вы можете прочитать об удачных примерах переноса старой концепции на новые рельсы (см. обзор Emperor: Battle for Dune и MechCommander 2). Здесь же мы имеем дело с очень странной ситуацией.

Во-первых, создатели игры вернули все то, от чего они отказались в первой части. Здравствуйте, ресурсы, здравствуй, строительство. Территории, правда, остались – за них нам теперь дают деньги. Слабое утешение. Во-вторых, авторы долго били по голове свой искусственный интеллект, низводя его до уровня калькулятора МК-52 и Dune 2000. И в-третьих, они создали самый неудачный трехмерный движок за всю историю жанра (не считая совсем уж клинических случаев). Выдавая прекрасное четкое изображение, сей «монстр» умудряется «тормозить» на компьютере практически любой конфигурации. А для стратегии реального времени это приговор.

И напоследок, чтобы окончательно добить преданных фанатов, они угробили ролики. Посмотреть заставки в Z сбегались все соседи и родственники – отличный юмор и удивительное для того времени качество. Забудьте. Bitmap Brothers лихо расправилась с этим – теперь нам доводится лицезреть невероятные по своей занудности двухмерные комиксы в стиле французских мультсериалов. В течение десяти минут несколько роботов открывают и закрывают рот, произнося пафосные речи. И это убожество делала отдельная студия?

Чувством юмора здесь и не пахнет. Вдумайтесь – историю о противостоянии двух идентичных роботизированных мегакорпораций, которая так забавляла нас в первой части, теперь следует рассматривать абсолютно (ну, почти абсолютно) серьезно. Боже мой, там даже есть миссия по спасению заложников-роботов! Не хватает только роботов–представителей нацменьшинств.

Ах да, вам, наверное, интересно, как в это играть? Вспомните любую стратегию реального времени, и вы не заметите почти никакой разницы. И ни слова о Z!

Z: Steel Soldiers – когда-то самобытная игра, выродившаяся в третьесортный клон и потерявшая почти все заложенные в нее оригинальные идеи. Это конец легенды. Грустно. ■



**Z: STEEL SOLDIERS**
**Разработчик** Bitmap Brothers
**Издатель** EON Digital Entertainment
**Издатель в СНГ** SoftClub
**Жанр** стратегия реального времени
**Web-сайт** www.zsteelsoldiers.com

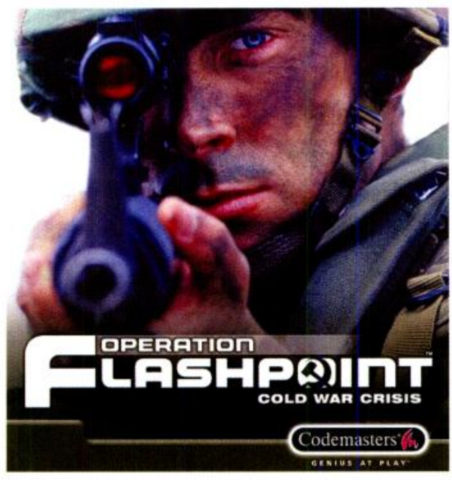



☺ Динамичный геймплей
☺ Красивая, насыщенная графика
☹ Высокие системные требования
☹ Отсутствие новых идей
☹ Отвратительные видеоролики

# Пишу тебе, мама, из горящего танка...

Сергей Светличный

*– Кто-нибудь знает, можно ли в OFP играть за русских?*
*– А зачем тебе играть за русских? Ты что, проклятый комми?*
*(Реальный диалог на одном из западных онлайновых форумов)*




**Тактические симуляторы – жанр сравнительно небольшой и спокойный. Конечно, и в нем были громкие имена, которые гремели, переворачивали и совершали революцию, но по сравнению с другими «монстрами» он выглядит просто тихой заводью. Вернее, выглядел, поскольку выход Operation Flashpoint, созданного никому доселе не известной чешской компанией Bohemia Interactive Studio, произвел эффект разорвавшейся бомбы.**

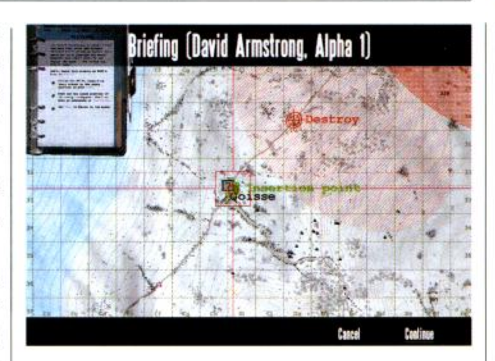
Основное отличие OFP от других тактических симов заключается в глобальности разворачивающихся событий – здесь в модном жанре «параллельной истории» воссоздается самая что ни на есть настоящая война между блоком NATO и Россией, которая могла бы иметь место в середине 80-х годов. Впрочем, начнем с начала – т. е. с сюжета.

Есть у меня большое подозрение, что чехи до сих пор не могут простить России Прагу – уж в очень неприглядном свете выставлены русские в этой игре. Итак, в 1985 году в Советском Союзе после прихода к власти Михаила Горбачева, начавшего активно продвигать в народ такие понятия, как glasnost и perestroika, началось «брожение умов» в армии и спецслужбах и, как следствие, хаос и беспорядки по всей стране, приведшие в итоге к ее развалу.

Один из очагов сопротивления новому правительству возглавляет некий генерал Иван Васильевич Губа (почти Грозный), командующий Третьей Армией, располагающейся на одном из островов, который находится в непосредственной близости к базе NATO. Миротворческой, ясное дело. И хоть остров принадлежит Советскому Союзу, но ядерное оружие, контролируемое этим самым генералом, настолько не дает покоя Америке, что президент США Рональд Рейган начинает настойчиво предлагать Горбачеву свою посильную помощь в разрешении этого конфликта и в итоге таки выбивает из него «добро» на ввод войск NATO. Миротворческих, конечно.

В общем, после ознакомления с сюжетом почему-то начинают мерещиться чешские разработчики, азартно кричащие американским солдатам: «Танками их, танками!».

С сюжетом, слава Богу, покончили, пора переходить к разбору самой игры. Честно говоря, когда я впервые о ней услышал, да прочитал вышеизложенную предысторию, меня начали терзать смутные сомнения – уж больно игра походила на развесистую клюкву, кото-




рой собирались накормить доверчивых американских игроков. К счастью, опасения были напрасными, и во всем остальном Operation Flashpoint оказалась на высоте.

Как уже упоминалось, основная «фишка» OFP – ее размах. Если в играх вроде Delta Force и Project I.G.I. вооруженные силы США состоят, как правило, из одного диверсионного подразделения (во всяком случае, именно такое впечатление складывается при ознакомлении с их миссиями), то в OFP мы наконец-то видим регулярную армию. Здесь в каждом сражении с вашей стороны участвует минимум один-два десятка солдат, причем отнюдь не сами по себе, поскольку в игре, как и в жизни, в армии на вооружении находится масса самой различной техники, от обычных грузовиков и джипов до танков, вертолетов и самолетов (всего около 30 транспортных средств). Более того, всем этим хозяйством при желании можно управлять! Поначалу я недоумевал – неужели в американской армии обычный рядовой может при желании сменить M16 на M60, но впоследствии ситуация прояснилась – по ходу игры под наше управление попадают различные бойцы, и в танке сидеть будет именно танкист, а не пехотинец.

Говоря о «ходе игры», нельзя не вернуться к сюжетной линии. Если отвлечься от «бредоватой» завязки, то дальнейшее развитие событий выполнено очень и очень неплохо. Мы (т. е. американцы) то наступаем, то, в результате неожиданных контратак русских, откатываемся назад, совершаем дерзкие диверсионные вылазки в тыл врага, сотрудничаем с местными партизанами... В общем, задания самые разнообразные и в то же время вполне реалистичные (или кажутся таковыми) – во всяком случае, я, играя в OFP, не раз и не два вспоминал занятия по тактике на своей военной кафедре. Дело в том, что задания подобраны таким образом, что у игрока не возникает ощущения «одиночества», действия в отрыве от основных сил (или вообще сомнения в их существовании). Наоборот, каждый раз вы видите, что ваше задание – это только часть большого плана, причем зачастую именно от ваших действий зависит успешный исход всей операции (благодаря этому игрок не впадает в другую крайность и не начинает ощущать себя «винтиком большой машины», не оказывающим никакого влияния на происходящие события).

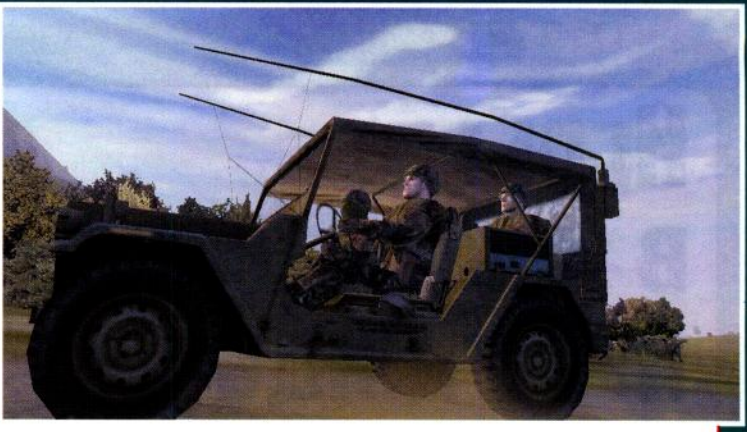
Интересно, что в OFP, в отличие от подавляющего большинства других игр, фраза «миссия закончена» отнюдь не всегда является синонимом фразы «задание успешно выполне-

**OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS**
**Разработчик** Bohemia Interactive Studio
**Издатель** Codemasters
**Жанр** тактический симулятор
**Web-сайт** www.flashpoint1985.com




- ☺ Первый действительно удачный симулятор боевых действий
- ☺ Фотореалистичная графика
- ☹ Высокая сложность
- ☹ Нет кампании за русских
- ☹ Предельно упрощенное управление боевой техникой





но» – здесь миссии достаточно нелинейны, и для их завершения временами достаточно просто остаться в живых. При этом все ваши действия, насколько я понял, отслеживаются игрой – так, мой приятель, тоже играющий сейчас в OFP, рассказал, что его после нескольких неудачных миссий вызвал к себе командир и сделал строгий выговор: «мол, что с тобой происходит, соберись, парень» – чего у меня, например, не было (поскольку не было и череды проваленных заданий). Более того, на одном из западных форумов попалось просто замечательное сообщение – один из игроков жаловался, что его по ходу игры просто-напросто... отдали под трибунал – судя по всему, за «действия, несовместимые с честью американского офицера», или как там у них звучит эта формулировка.

Что ж, общее представление об OFP, я надеюсь, читатель уже получил, пора переходить к частностям. Сразу оговорюсь, что рассказать обо всем не получится – игра просто огромная, и для детального «разбора полетов» под этот обзор пришлось бы отвести места раза в три больше.

Итак, графика. Здесь все неоднозначно – с одной стороны, необъятные пространства (отдельные острова, по словам разработчиков, достигают 14 км в поперечнике), все объекты сплошь покрыты фототекстурами, из-за чего достоверность картинки значительно повышается... но с другой стороны – сравнительно низкая детализация как объектов, так и ландшафта, более подходящая для какого-нибудь танкового или авиасимулятора, чем для шутера от первого лица (каковым, по крайней мере внешне, и является OFP), временами порядком портят картинку. Одним словом, поглядите на скриншоты и примите к сведению, что в игре все несколько хуже.

По поводу игрового процесса хочется сказать, что OFP только выглядит как шутер, на деле же это оказывается достаточно серьезный тактический симулятор – фактически для него не годятся навыки ни из одного известного мне 3D-action, в том числе и других тактических симов. В какой Delta Force жизненно важным (в буквальном смысле) оказывается умение держать строй в танковом бою или наступать цепью под прикрытием БТР, какой Counter-Strike или Rainbow Six научит, как, имея в своем распоряжении отряд из пяти автоматчиков и двух гранатометчиков, не дать захватить населенный пункт впятеро превосходящим силам противника, которые к тому же подкреплены парой-тройкой БМП и Т-72?

Под стать сложности игрового процесса оказывается и интерфейс – он только на первый взгляд кажется до боли похожим на другие шутеры, но по мере продвижения по игре (а особенно – после повышения в звании и превращения в связи с этим из рядового в командиры подразделения) его рамки раздвигаются, и постепенно выясняется, что ваш персонаж на самом деле может гораздо больше, чем вы предполагали изначально.

Естественно, в такой игре просто обязана быть поддержка многопользовательских сражений – и она здесь есть. К сожалению, пока что нет возможности запустить выделенный сервер, что накладывает серьезные ограничения на онлайновую игру, однако к американскому релизу, намеченному на сентябрь, его обещают довести до ума. И тогда мечты о сражениях, в которых смогут принимать участие до 100 человек, наконец-то воплотятся в жизнь.

Искусственный интеллект, хоть временами и вызывает нарекания, тем не менее очень хорош – особенно если учитывать, какие задачи ему приходится решать в ходе боя. Приводить примеры не стану, поскольку места уже не хватает, скажу только, что в ходе первых трех-четырех миссий я убил всего троих вражеских солдат – с остальными противниками, равно как и с выполнением поставленных задач, замечательно разобрались бойцы моего подразделения.

Конечно, у игры есть и недостатки – в первую очередь это «аркадное» управление техникой (фактически ничем не отличающееся от управления солдатом), сверхъестественная меткость противника (без проблем попадающего в вас на бегу с расстояния в полторы сотни метров, даже если вы залегли в кустах) да некоторые промахи в отображении российского оружия. Но, во-первых, игры без недостатков бывают только в официальных пресс-релизах и живьем не встречаются, а во-вторых, в проекте такого уровня их, честно говоря, могло быть на порядок больше, причем гораздо более существенных. ■





**TOP 10 ИГР**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | «Казаки» | 6 | Diablo II + add-ons |
| 2 | Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura | 7 | StarCraft + add-ons |
| 3 | Counter-Strike | 8 | Anachronox |
| 4 | Max Payne | 9 | Operation Flashpoint: World War Crisis |
| 5 | Heroes of Might and Magic III + add-ons | 10 | MechCommander 2 |

За основу взят онлайновый хит-парад ИгроWeek, проводимый на сайте «ГаММеР» (www.gammer.net/igroweek.html).

# Игры в космической песочнице

Александр Птица

**В музыкальном мире имеет хождение термин «бритпоп», а в индустрии компьютерных развлечений не менее часто пользуются словом «бритсофт». Игры, сотворенные англичанами, узнаются за версту, взять хотя бы того же нашего любимчика Питера Молине. Надо ли говорить, что Startopia – продукт, порожденный творческой фантазией бывших его сотрудников, ныне «окопавшихся» в команде Mucky Foot, просто обязан был привлечь к себе внимание тех настоящих любителей, которые ценят прежде всего ИГРУ, а не конгломерат движущихся по экрану раскрашенных полигонов.**

Хотя вступительный ролик является шутливой интерпретацией хрестоматийного фрагмента культового фильма «Космическая одиссея 2001 года», по большому счету, игра по духу все-таки ближе к искрометному стебу «Автостопом по Галактике» Дугласа Адамса (мир праху его!), нежели к эпосу Артура Кларка и Стэнли Кубрика.

Что-то родное и близкое видится и слышится в этой «звездной утопии», но оно весьма искусно замаскировано, а от ощущений и переживаний веет свежестью и новизной. Поэтому, несмотря на неоспоримое наличие тайных и явных источников вдохновения ее творцов (например, Theme Hospital или Dungeon Keeper), игра не выглядит вторичной. Скорее, наоборот, она привносит в жанр «Sim» или, если угодно, «Theme», свои собственные изюминки, я уже не говорю о том, что многочасовое веселье и мощные дозы смехотерапии обеспечены.



В принципе, задачи остаются примерно теми же, что вот уже больше десяти лет решают многочисленные почитатели бессмертных творений a la SimCity. Строительство объектов с разнообразным функциональным назначением, создание оптимальной инфраструктуры, экономное и разумное использование имеющихся ресурсов, преодоление критических ситуаций и, наконец, стремление поднять на высший уровень личную удовлетворенность каждого из отдельно взятых обитателей вверенной вам космической станции. А то, не ровен час, сбегут к соседям или совсем вымирать начнут, вот и останется ваш «бублик» необитаемым, чего, конечно, допускать никак нельзя.

Конечно, при игре в однопользовательскую кампанию в каждой миссии (которых, к сожалению, всего десять) перед управляющим стоят какие-то конкретные задачи (например, вылечить сотню несчастных больных инопланетных уродцев), зато в аналоге режима skirmish, иронично названном здесь sandbox, то есть «песочница», вы сами можете задать более десятка параметров, определяющих сложность, цели и прочие характеристики этого места для игрищ.

Нормальное функционирование как станции в целом, так и ее отдельных блоков, невозможно без рабочей силы, причем требуются специалисты самого разного профиля. Кто лучше сексапильных крылатых Dahenese Sirens справится с пикантными запросами посетителей «Любовного гнездышка» на палубе развлечений? «Громил» из расы Kasgovians наймем на роль секьюрити, разборки с непрошенными гостями для них – самое милое дело. И так со всеми девятью расами, представители которых по каким-то только им ведомым причинам пачками прибывают на станцию (если, конечно, здесь все тип-топ).



Я полностью солидарен с их выбором места жительства хотя бы потому, что здесь попросту красиво. Зря, что ли, ребята из Mucky Foot написали собственный трехмерный движок, отвечающий за все графические прелести, раскрасили в яркие и радостные цвета все блоки станции, начиная от ее сердца – энергетического генератора и кончая безумной дискотекой, проработали модели слоняющихся по станции и выполняющих свои обязанности инопланетян до мельчайших деталей, прекрасно заметных как издалека, так и при приближении камеры. Даже поверхность, которую мы обычно называем полом, не ровная, а слегка искривлена, «бублик» все-

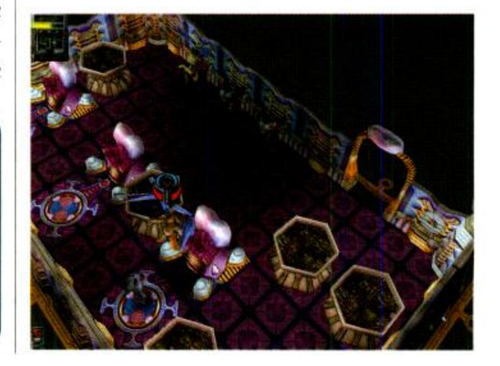


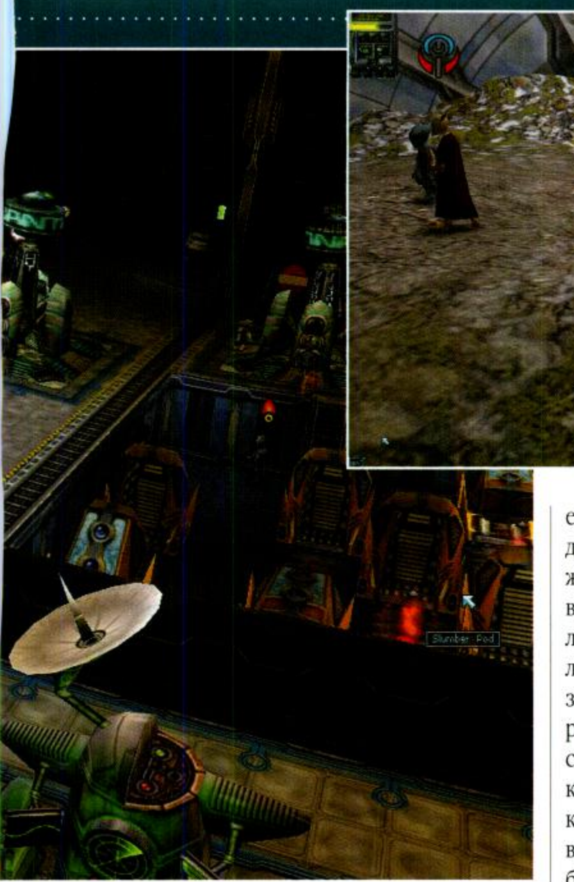
**STARTOPIA**
**Разработчик** Mucky Foot
**Издатель** Eidos Interactive
**Жанр** симулятор менеджера космической станции
**Web-сайт** www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=86

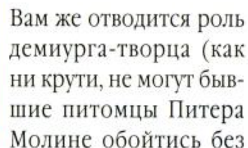


**89/100**

- ☺ Отличный графический движок
- ☺ Увлекательный и «затягивающий» игровой процесс
- ☺ Море юмора
- ☺ Внимание разработчиков к мельчайшим деталям
- ☹ Однопользовательская кампания коротковата







таки. Тем не менее ориентирование во внутреннем пространстве станции не создает никаких проблем, а управление вполне комфортно и чем-то напоминает Black & White.

В архитектурно-функциональном смысле Стартопия разделена на три отсека, или, если хотите, палубы. В технологическом делается вся черновая работа по поддержанию бесперебойного функционирования станции и обеспечению физиологических потребностей ее обитателей (точки общественного питания и заведения «с двумя нулями» тоже нужны). На развлекательной палубе гремят музыкой и сверкают огнями дискотеки, народ на всю катушку «оттягивается» в барах и «гнездышках любви». Но, пожалуй, самые интересные вещи творятся на третьей, так называемой биопалубе, куда собранные из разных уголков бескрайнего Космоса жители станции ходят для того, чтобы «подышать свежим воздухом», выкупаться в местных водоемах, предаться воспоминаниям о своих родных планетах или, возведя культовые сооружения, спокойно помолиться своим кумирам. Вам же отводится роль демиурга-творца (как ни крути, не могут бывшие питомцы Питера Молине обойтись без «богосимуляторства») – изменяйте в свое удовольствие рельеф местности, создавайте водные пространства, экспериментируйте с климатическими условиями. Как по мне, «песочницей» лучше было бы назвать именно эту палубу, открывающую такие просторы для творчества.

Объем, отведенный на этот обзор, иссяк так же быстро, как это случается с пригодными к застраиванию площадями отсеков космической станции. Наш вердикт таков. Startopia – это конфетка с отменным вкусом, упакованная в яркий, красочный и блестящий фантик. Угощайтесь, не пожалеете. ■

# Из темноты...

Александр Птица




**Огромная популярность кинофильмов в жанре horror просто необъяснима. Возможно, для высоколобых психиатров этот феномен «прозрачен», нам же понять такую притягательную сладость собственно страха сложно. Тем не менее, поскольку количество кинофильмов этого жанра просто огромно, естественно, должны были появиться «ужастики» и среди компьютерных игр. Что и произошло в далеком 1992 году.**

В те давние времена еще никто ни сном ни духом не ведал, что компания Infogrames превратится в могучего транснационального издательского монстра, зато в ее недрах работала небольшая группа энтузиастов, попытавшаяся воплотить в жизнь задумки начитавшегося Лавкрафта сценариста Юбера Шардо. В результате миру явился Alone in the Dark, первый шедевр (и по большому счету родоначальник) жанра survival horror. Жуткие приключения частного детектива Эдварда Кэрнби в кишащей злобными созданиями усадьбе лишили отдыха, покоя и сна миллионы особей, истосковавшихся по настоящему саспенсу. Два года спустя – один сиквел, еще через год – второй. Казалось, на этом и закончится славная история первого хоррор-мыла.

К тому же открытая «золотая жила» игроужасов подверглась жесточайшей эксплуатации со стороны «консольщиков». Надо сказать, что они весьма преуспели в этом нелегком деле, подарив миру множество великолепных образчиков жанра, включая незабвенные Resident Evil (со всеми продолжениями) и Silent Hill (на мой взгляд, столь концентрированной атмосферой ужаса в игре не может похвастаться ни один конкурент).



Начатая еще на E3'99 невероятная шумиха, которую развернула пиар-служба Infogrames вокруг четвертой серии Alone in the Dark, вдалбливала в головы ретивых журналистов и жаждущих продолжения игроков одну мысль: «Шедевр, однозначно!». Да и аудиторию пошире возжелали «окучить» охочие до денег «броненосцы», задумав почти одновременный выход игры на PSone, Dreamcast, PC и даже GameBoy Color.

И вот игра вышла, пора подводить итоги. Такая немаловажная для survival horror вещь, как сюжет, оригинальностью не отличается. Ретроатмосферой 30-х годов (пронизывавшей первый Alone in the Dark) здесь и не пахнет. Публике предлагается очередная байка о борьбе осовремененного детектива Эдварда Кэрнби (время действия – 2001 год) и ученой девицы Алин Седрак (чем не Малдер и Скалли?) против мерзкого злодея, окопавшегося на некоем Острове Теней и, как ему положено, уже совершившего немало гадостей и продолжающего лелеять коварные замыслы.



Ситуацию несколько оживляет возможность отдельного прохождения игры для каждого из персонажей, причем у Алин геймплей ближе к традиционным адвентюрам, а на долю Кэрнби (как мужчины) остается, так сказать, экшен, выраженный в отстреле монстров, появляющихся по всем канонам именно тогда, когда этого меньше (а может, больше) всего ожидаешь. Короче говоря, игровой процесс, равно как и интерфейс, до жути напоминает Resident Evil (только здесь он на порядок скучнее).

Графика вызывает устойчивые положительные эмоции на протяжении первых минут игры, когда, отдавая должное мастерству художников, стараешься задержаться подольше на каждом игровом экране и в деталях рассмотреть окружающие нашего полигонального героя (или героиню) ландшафты. Они действительно хороши, чего не скажешь о моделях персонажей, которые лишь поначалу впечатляют. Потом же с унынием замечаешь, что анимация не выдерживает критики, а на застывших (от ужаса, что ли) «физиономиях» не читается никаких эмоций. Если не желаете нарваться на потоки нецензурной лексики, то попрошу о звуковом оформлении и музыкальном сопровождении меня не спрашивать.

Итак, что же мы получили в результате? Новый шедевр? Или «Новый кошмар», если понимать буквально подзаголовок в названии игры? Положа руку на то место, где должно быть сердце, скажу честно «Ни то, ни другое». Назвать Alone in the Dark: The New Nightmare откровенным провалом перо не подымается, истинным откровением – тем более. Типичный середнячок практически без изюминок, беззастенчиво спекулирующий на почитаемой массами торговой марке и вобравший в себя, как губка, множество плюсов и минусов, свойственных собратьям по жанру. ■

**ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE**
**Разработчик** Dark Works/Spiral House
**Издатель** Infogrames
**Жанр** survival horror
**Web-сайт** www.aloneinthedark.com

**71/100**

- ☺ Красивые, детально прорисованные фоны
- ☺ Собственный сюжет для каждого из двух персонажей
- ☺ Впечатляющие световые эффекты
- ☹ Полное отсутствие оригинальности
- ☹ Ужасное звуковое и музыкальное оформление

# Вниз по течению

*В ущелье, где днем отдыхает луна,*
*Где белые камни, как будто стена,*
*Вдали от дорог бежит ручеек,*
*Торопится по валунам.*
*Бит-квартет «Секрет»*

Сергей Светличный

**Конечно, большие «взрослые» игры – с бескрайним миром, детально проработанным сюжетом и тщательно продуманным сложнейшим геймплеем – нужны, никто не спорит. Однако, несмотря на существование подобных монстров, временами хочется поиграть во что-то маленькое, легкое и ненапрягающее, игру, которая не станет требовать от тебя приложения каких-либо сверхусилий.**

Именно поэтому наибольшей популярностью во все времена пользовались простенькие головоломки, puzzle и логические игры – в них не нужно «вживаться», уходить с головой в игровой мир и не возвращаться оттуда неделями, а то и месяцами, они способны завладеть вниманием игрока на полчаса, от силы на час – но этого будет достаточно для того, чтобы человек просто расслабился и отдохнул после напряженного трудового дня.

Именно к такому классу относится и Kayak Extreme – простой и незамысловатый симулятор гребли на (разумеется) каяках. Все, что требуется в этой игре от геймера, – нажимать на пару-тройку клавиш. И, естественно, любоваться окружающими красотами. Впрочем, обо всем по порядку, и начнем мы с тех самых клавиш – потому что обычный игрок, выросший на классической системе управления WASD, поначалу в «Экстремальном Каяке» просто теряется.

Итак, чтобы повернуть лодку направо, следует нажать стрелку «вправо», для поворота налево – соответственно стрелку «влево». А теперь давим обе клавиши одновременно – нет, каяк не будет поворачиваться сразу в разные стороны, он будет плыть прямо. Это Первый Страшный Секрет игры. Второй (он же последний) заключается в том, что для резкого разворота следует пользоваться комбинацией Ctrl + стрелки «влево/вправо». Кроме того, есть еще два полуакробатических приема, с помощью которых преодолеваются различные препятствия – буруны, поваленные деревья и т. д. Все, этого достаточно, чтобы успешно начать игру. Хотя нет, есть еще одно – зеленые ворота проходятся по течению, красные – против. Теперь точно все.

В самой игре доступны два режима: одиночный заплыв и чемпионат. Естественно, следует выбирать чемпионат – потому как только таким образом удастся открыть недоступные поначалу трассы.

Трасс, к сожалению, откровенно мало – кроме тренировочного «стадиона», вскоре открываются еще три – горные реки в Альпах, Африке и на Аляске, на которых и предстоит откатывать «обязательную программу». Чтобы хоть как-то скрасить разочарование от такого вопиюще малого количества трасс, разработчики сделали несколько уровней сложности для каждого спуска, заключающихся во все возрастающем количестве ворот, а также в увеличивающейся сложности их прохождения.

Если начинать говорить о графике, то практически все эпитеты достанутся... воде. Да, окружающий пейзаж также неплох, склоны смотрятся вполне на уровне, небо – тоже, однако вода – это нечто. Темно-серая в бетонном канале, ослепительно голубая в альпийской реке, грязно-коричневая – в африканском лесу... Перекатывающиеся через пороги волны, тянущаяся за бурунами пена, разлетающиеся во все стороны брызги... Скриншоты не могут передать всего великолепия, это нужно видеть в динамике.

Собственно, в этом и заключается вся суть игры: безостановочно жмем на две клавиши, изредка одну из них отпускаем – и любуемся красотами дикой природы. Работают только два пальца, все остальное, включая голову, отдыхает. А что еще нужно после напряженного трудового дня? ■




**KAYAK EXTREME**
**Разработчик** Small Rockets
**Распространитель** Real.com
**Жанр** спортивный симулятор
**Web-сайт** realguide.real.com/games/?s=game_download&sub=kayak

**84/100**

- ☺ Очень красивая графика
- ☺ Легкий, но увлекательный игровой процесс
- ☹ Распространяется только через Internet
- ☹ Мало трасс
- ☹ Практически полное отсутствие бонусов, выдаваемых по прохождении чемпионата

# Постой, паровоз...

Олег Данилов



**Признайтесь, только честно, положа руку на сердце, – в детстве вы мечтали быть пожарником? Нет. Ну, тогда милиционером? Опять не угадал. В таком случае машинистом? Почему именно эти три профессии так привлекательны в раннем детстве – великая загадка. Что ж, у нас хорошая новость – все, кто хотел когда-то стать «водителем паровоза», имеют шанс попробовать себя в этой роли.**

Казалось бы, что интересного в симуляторе поезда – ездить-то надо только по рельсам, ни о каком духе соревнования речь идти не может – скорость регламентируется семафорами, время прибытия – расписанием. Знай себе, соблюдай правила и будь хорошим мальчиком. Тем не менее симулятор поезда Densha De Go, вышедший в 1999 г. в Японии сразу на нескольких платформах (Nintendo 64, Wonderswan), вызвал настоящий бум. Вот тогда-то и разработчики игр для PC задумались над железнодорожным симулятором.



Несмотря на то что основные правила, изложенные выше (строгое соблюдение сигналов семафоров, движение по графику и т. д.), в Microsoft Train Simulator выполняются неукоснительно (исключая ознакомительные туры), играть оказалось весьма интересно. Правда, утверждать, что такой геймплей придется по душе многим, я не рискну. С другой стороны, выходящий уже более 15 лет Microsoft Flight Simulator исповедует те же принципы и, тем не менее, раскупается как горячие пирожки. Вообще же у этих двух игр много общего – тематические сценарии-задания, идеология.

Что касается внешнего вида, то смотрится «Симулятор поезда» весьма достойно. Учитывая огромный размер карт (некоторые трассы имеют протяженность более 200 км), графику игры нельзя назвать сверхдетализированной, тем не менее придорожных объектов очень много, да и сами локомотивы смоделированы очень тщательно. Некоторыми пейзажами можно просто часами любоваться из окна пассажирского вагона. Особенно рекомендую трассы Инсбург – Сан-Антон (Австралия) и перевал Мэриас (США) – там есть на что посмотреть. Всего же в игре шесть железнодорожных веток, лицензированных у компаний-владельцев и смоделированных, по заверению разработчиков, со всей возможной точностью. То же касается и локомотивов, которых в Microsoft Train Simulator девять – два паровоза, три дизельных поезда и четыре электровоза.

Оценить качество моделирования поведения поездов нам, никогда не водившим локомотив в реальной жизни, затруднительно, но огромное количество всевозможных приборов в кабинах, столь пугающее вначале, на поверку оказывается не таким уж и страшным. Самый тяжелый случай – это, конечно, паровозы, но и с ними можно легко разобраться – было бы желание. Впрочем, для тех, кто не любит напрягаться, есть упрощенный режим, в котором работают только две кнопки – разогнаться/затормозить.

Заданий в Train Simulator не так уж и много, хотя среди них попадаются весьма оригинальные, например поездки при ограниченном количестве топлива (дизель) или воды (паровоз), трассы, поврежденные землетрясением или ураганом, специальные пассажирские и грузовые перевозки и т. д. Причем и здесь разработчики подчеркивают абсолютный реализм заданий и графиков движения поездов.

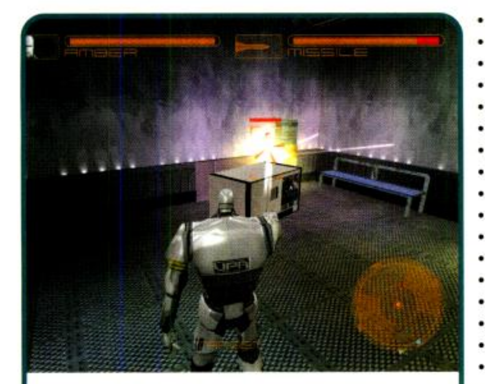
Одним словом, игра нам понравилась, порой очень приятно совершить виртуальную поездку по Вашингтону или Токио после рабочего дня, вот только мне кажется, количество людей, которые согласятся битых три часа следить за кучей шкал и индикаторов и, самое главное, строго соблюдать график движения, не так уж и велико. Что ж, как говорится, каждому свое. ■

**MICROSOFT TRAIN SIMULATOR**

**Разработчик** Kuju Entertainment
**Издатель** Microsoft
**Жанр** симулятор
**Web-сайт** www.microsoft.com/games/trainsim/

**72/100**

- ☺ Отличная графика
- ☺ Реальные трассы, локомотивы, сценарии
- ☹ Небольшое количество трасс и локомотивов
- ☹ Игра исключительно на любителя
- ☹ Скучный геймплей




## PROJECT EDEN

**Разработчик** Core Design
**Издатель** Eidos Interactive
**Жанр** action/adventure
**Web-сайт** www.eidosinteractive.com/gss/legacy/project_eden/
**Адрес загрузки** ftp://ftp.eidos.com/pub/demos/eden/ProjectEdenDemo.exe
**Размер** 22,8 MB

Новый проект от создателей знаменитого Tomb Raider на поверку оказался не совсем action/adventure. Project Eden скорее тактический симулятор с сильными квестовыми элементами, чем-то напоминающий The Lost Viking. Причем головоломки и сам игровой процесс показались нам уж слишком запутанными.



## CONQUEST: FRONTIER WARS

**Разработчик** Fever Pitch Studios
**Издатель** Ubi Soft
**Жанр** стратегия реального времени
**Web-сайт** www.ubisoft.com/conquestfrontierwars
**Адрес загрузки** ftp://ftp.ubisoft.com/games/conquest/demo/CQDemo.exe
**Размер** 40 MB

Conquest: Frontier Wars – стратегия реального времени, больше всего напоминающая стандартный C&C, перенесенный в открытый космос. Но, несмотря на это, у игры есть собственные достоинства, например возможность перебираться из одной звездной системы в другую через гиперпространственные туннели.



## WORLD WAR III: BLACK GOLD

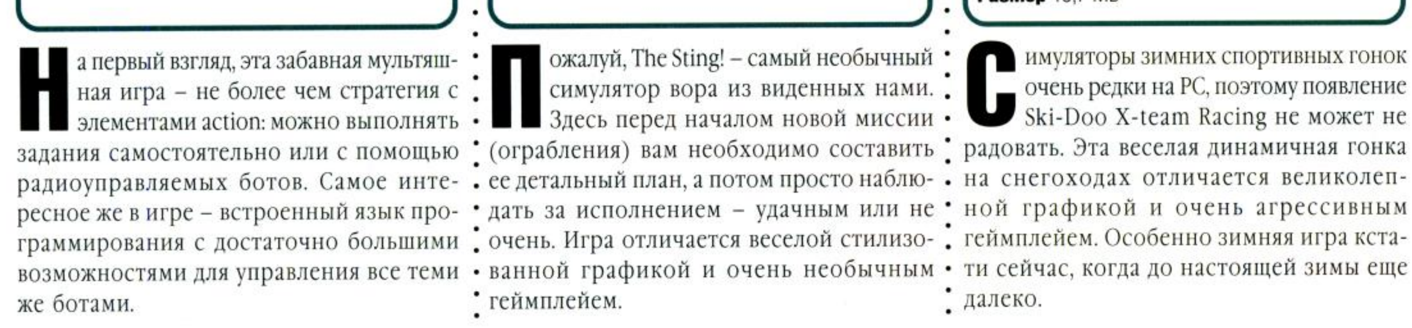
**Разработчик** Reality Pump
**Издатель** JoWood Productions
**Жанр** стратегия реального времени
**Web-сайт** www.world-war3.com
**Адрес загрузки** ftp://209.39.47.130/DEMOS/ww3demo.exe
**Размер** 130,8 MB

Эта игра – неявное продолжение серии трехмерных стратегий Earth 2150 и Moon Project. Сделана она на том же графическом ядре и в том же ключе с соблюдением основных правил real-time strategy в игре. Отличное графическое исполнение и некоторые оригинальные нововведения делают проект необычайно интересным.

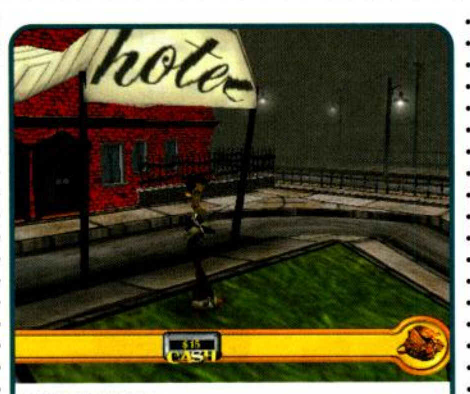



## COLOBOT

**Разработчик-издатель** Epsitec
**Жанр** action/стратегия
**Web-сайт** www.epsitec.ch/colobot/
**Адрес загрузки** ftp://212.74.134.23/download/colobot/colobotdemo10e.exe
**Размер** 16 MB

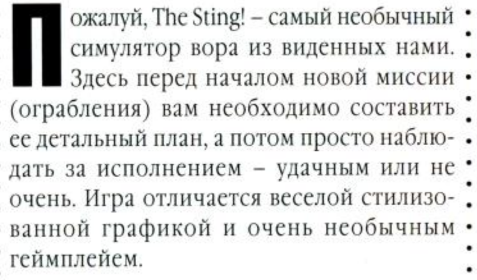


На первый взгляд, эта забавная мультяшная игра – не более чем стратегия с элементами action: можно выполнять задания самостоятельно или с помощью радиоуправляемых ботов. Самое интересное же в игре – встроенный язык программирования с достаточно большими возможностями для управления все теми же ботами.




## THE STING!

**Разработчик** neoSoftware
**Издатель** JoWood Productions
**Жанр** симулятор вора
**Web-сайт** www.clou2.com
**Адрес загрузки** www.jowood.com/en/download/StingDemo.exe
**Размер** 42 MB



Пожалуй, The Sting! – самый необычный симулятор вора из виденных нами. Здесь перед началом новой миссии (ограбления) вам необходимо составить ее детальный план, а потом просто наблюдать за исполнением – удачным или не очень. Игра отличается веселой стилизованной графикой и очень необычным геймплеем.



## SKI-DOO X-TEAM RACING

**Разработчик-издатель** X-Team
**Издатель** Shrapnel Games
**Жанр** симулятор
**Web-сайт** www.x-teamracing.com
**Адрес загрузки** ftp.x-teamracing.com/games/ski-doo/demos/Ski-Doo_X-Team_Racing_DEMO.exe
**Размер** 13,7 MB

Симуляторы зимних спортивных гонок очень редки на PC, поэтому появление Ski-Doo X-team Racing не может не радовать. Эта веселая динамичная гонка на снегоходах отличается великолепной графикой и очень агрессивным геймплеем. Особенно зимняя игра кстати сейчас, когда до настоящей зимы еще далеко.




**nt.solutions**
карманные компьютеры

Официальный дистрибьютор в Украине
тел.:(044) 458-1757, 484-9299

---

**ЦИФРОВАЯ ФОТОТЕХНИКА**

скидка - 4%
магазин "ЮГконтракт"
ул.Дегтяревская, 48
тел. 461-95-33, 241-92-26
Салон-магазин "ЭКСАР"
ул.Красноармейская, 112
тел. 269-12-18






---

ЕЛІКС ЦЕНТР

**Принтеры, сканеры**

**7% скидка**
предъявителю купона

г.Киев, ул. Введенская, 40А
тел. 467-5050
www.eliks.com

действительна до 31.12.2001 г.

---



**АКЦИЯ**
от компании
«Столица-Центр»
Тел/факс: 239-2085, 517-3516



Apple



MITSUBISHI

G4/466 + Diamond Pro 920 = 2390*
G4/533 + Diamond Pro 920 = 2570*
G4/733 + Diamond Pro 2045 = 4100*

scenter.com.ua

* Указана цена со скидкой 10%.
Скидка действует только на комплект компьютер + монитор.

---

**5% СКИДКА НА ЦИФРОВУЮ ТЕХНИКУ CASIO**
до 31.12.2001



ул. Саксаганского, 84/86
(угол ул. Л.Толстого)
тел.: 220-48-11

ул. Московская, 3
(М "Арсенальная")
тел.: 228-09-36

Секунда
www.sekunda.kiev.ua

---



ЕЛІКС ЦЕНТР

**Цифровые фотоаппараты**

**8% скидка**
предъявителю купона

г.Киев, ул. Введенская, 40А
тел. 467-5050
www.eliks.com

действительна до 31.12.2001 г.

---

Wacom Graphire у.е. 99

Скидка для читателей журнала
5%

WEGA Distribution • wacom.com.ua • 461-92-84

---




HP, Canon
Epson, Lexmark
Xerox

Скидка 5%

Гарантия качества

ООО "Джерела Знань"
Тел.: (044) 457-8608, 457-8609
Факс: (044) 457-8615
e-mail: vvv@dz.kiev.ua

Официальный дистрибьютор фирмы RAVEN (США)

---

ЕЛІКС ЦЕНТР

**Профессиональные и любительские фотоаппараты**

**8% скидка**
предъявителю купона

г.Киев, ул. Введенская, 40А
тел. 467-5050
www.eliks.com

действительна до 31.12.2001 г.

---

**Lucky.Net**

Предъявителю данного купона предоставляется подключение по выделенному каналу

за 1 гривну.

телефон: 205-44-55

---

СЕРВИС 03

**СКОРАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ПОМОЩЬ**

- немедленный выезд к заказчику
- профессиональные диагностика и ремонт
- интернет "под ключ"
- сервис высокого уровня

**Тел. 216-90-77 (без выходных)**

Предъявителю скидка 3%
на все выполняемые работы

БЕСПЛАТНАЯ компьютерная справка
Тел.246-96-86(Пн-Пт с 11⁰⁰ до 15⁰⁰)

---

ЕЛІКС ЦЕНТР

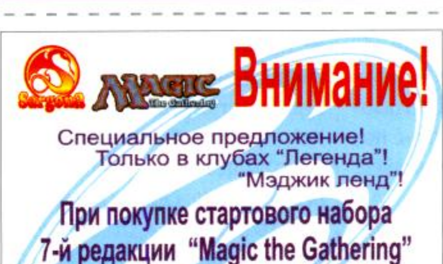
**Расходные материалы для принтеров**

**10% скидка**
предъявителю купона

г.Киев, ул. Введенская, 40А
тел. 467-5050
www.eliks.com

действительна до 31.12.2001 г.

---




---




---



Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте www.itc-ua.com. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на ask@itc-ua.com, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

**Можно ли установить жесткий диск с интерфейсом Ultra ATA/66 на материнскую плату, поддерживающую лишь Ultra ATA/33 (интересует совместимость шлейфов и разъемов).**

Максим, Рыбница

Стандарты Ultra ATA/33 и Ultra ATA/66 обладают 100%-ной совместимостью сверху вниз как электрически, так и механически. Дополнительные проводники в шлейфе стандарта Ultra ATA/66 введены для лучшей помехозащищенности, поскольку обмен данными происходит на более высокой частоте. Таким образом, при использовании кабеля Ultra ATA/66 для материнской платы с контроллером Ultra ATA/33 «электрических» проблем не возникает. Необходимо учитывать, что IDE-разъемы могут иметь нестандартную форму, так что не каждый IDE-шлейф к ним подойдет. То же можно сказать и о самих шлейфах, в связи с чем лучше всего использовать комплектные кабели, идущие с материнской платой, тем более что шлейф Ultra ATA/66 никак не ускорит работу винчестера, подключенного к контроллеру Ultra ATA/33.

В некоторых случаях рекомендуется физически (с помощью утилит, выпускаемых производителем) понижать скорость обмена до той, которая поддерживается контроллером. Иными словами, если материнская плата поддерживает лишь Ultra DMA/33 или Ultra ATA/66, приходится «вручную» устанавливать соответствующий режим на самом винчестере, хотя все приводы Ultra ATA/66 и Ultra ATA/100 должны переключаться в режимы Ultra ATA/33 и Ultra ATA/100 автоматически. Проблема здесь, как правило, заключается в недоработках BIOS материнской платы, а наиболее типичное ее проявление – невозможность установить флажок DMA в окне *Свойства* жесткого диска в Windows 98/Me. ■

**Как определить модель материнской платы, установленной в моем компьютере, если к ней нет документации?**

Александр Полторацкий, Одесса

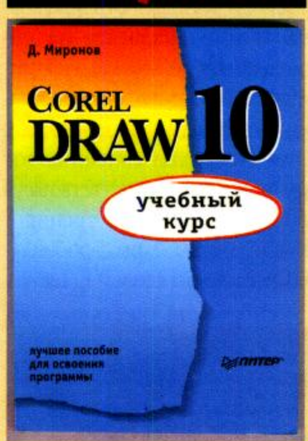
Прежде всего попробуйте найти соответствующую надпись на материнской плате. В лучшем случае она будет содержать исчерпывающую информацию – название фирмы-производителя и модели, но зачастую это не так. Если обнаружен лишь невразумительный код, его можно использовать для поиска в Internet с помощью таких служб, как *www.google.com*.

Далеко не всегда есть возможность осмотреть материнскую плату и найти на ней опознавательные знаки, тогда можно прибегнуть к другому способу. При загрузке компьютера BIOS выдает на экран строку с шифром материнской платы, которую также можно использовать для поиска в Internet. Кроме стандартных поисковых систем, в этом случае полезным будет ресурс *www.wimsbios.com*, где вы найдете расшифровки строки идентификации BIOS производства Ami и Award. Не бесполезной будет и утилита CTBIOS, которую вы отыщете по адресу *www.heise.de/ct/ftp*. Она анализирует и сохраняет на жестком диске идентификационные данные BIOS и во многих случаях определяет производителя материнской платы и сообщает его Web-адрес. ■

## CORELDRAW 10. УЧЕБНЫЙ КУРС.

*Д. Миронов. – СПб.: Питер, 2001. – 448 с., ил.*

**93/100**



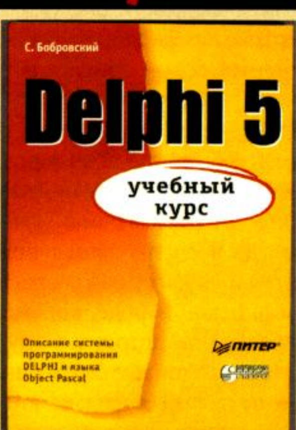

Эта книга – отличный базовый учебник по компьютерной графике, а не просто руководство по освоению пакета CorelDRAW 10. Пожалуй, ее лучше было бы назвать «Основы компьютерной графики с практическими упражнениями в CorelDRAW 10». Так можно было бы подчеркнуть ее отличие от других изданий со схожими названиями, освещающих гораздо более узкий круг вопросов. Книга от этого только выиграла бы, так как хороших учебников по основам компьютерной графики до сих пор практически не было – ценные сведения, составляющие фундамент знаний художника-дизайнера, приходилось собирать по крупицам в десятках различных пособий. И вот, наконец, они все объединены, систематизированы и изложены в превосходной, простой и понятной манере.

Объем учебника оптимален. Он сравнительно невелик, но в тексте повсеместно содержатся ссылки на более фундаментальные издания как по пакету CorelDRAW 10, так и по вопросам дизайна. Порядок изложения также оказывается очень удачным – теоретический материал представлен последовательно в первых уроках, и это облегчает начинающим освоение основ и переход к практической работе.

## DELPHI 5. УЧЕБНЫЙ КУРС.

*С. Бобровский. – СПб.: Питер, 2001. – 640 с., ил.*




Девиз автора «Эта книга – для людей дела», похоже, обрел удачное воплощение в тексте учебника. Это обусловлено прежде всего разумным выбором объема книги, глубины освещения вопросов и актуальностью материала.

С оглядкой на начинающих программистов в книге изложены основы языка программирования Object Pascal и рассмотрены методы создания визуальных компонентов в среде Delphi 5. Обязательно даются также краткие, но исчерпывающие введения в основные темы, такие, как объектный подход, базы данных, ресурсы Windows и т. д. К чтению этой книги можно приступать, даже не имея специальной теоретической подготовки – она отлично подходит для самообразования.

Солидный профессиональный опыт автора воплотился в удачной методике, – материал правильно структурирован по принципу от простого к сложному. Советы, подсказки и предупреждения всегда к месту и точны, не перегружают изложение отвлекающими вставками. Традиционное для серии «Учебный курс» подробное оглавление позволяет пользоваться книгой как справочником. Пожалуй, единственное, чего не хватает, – это предметный указатель. ■

## ТУРБО ПАСКАЛЬ 7.0. УЧЕБНИК.

*А. Б. Ставровский. Серия «Библиотека студента». – К.: Издательская группа BHV, 2001 г. – 400 с., ил.*

**57/100**




За последние несколько лет под почти такой же обложкой издавалось неплохое пособие по языку программирования Turbo Pascal 7.0. Однако в данном случае под ней скрывается совершенно другая книга. Ее можно назвать как угодно, но только не учебником по Turbo Pascal 7.0. Книга написана по материалам начального курса программирования, который читается на факультете кибернетики Киевского национального университета. Соответственно, в ней много внимания уделяется теоретическим основам компьютерной науки – понятиям алгоритма, оператора, процедуры и т. д., принципам программирования, способам представления данных. Завершают курс описания методов решения некоторых классических задач, таких, как сортировка массивов и файлов, перебор вариантов и др.

Обидно, что Turbo Pascal 7.0 в книге не освещается вообще, что противоречит самому ее названию. Даже объектный подход, который поддерживался в этом языке задолго до седьмой версии, почему-то не заслужил внимания автора, тогда как значимость объектно-ориентированного программирования сейчас сомнения не вызывает. ■

## DUNGEONS AND DRAGONS: THE MOVIE («ПОДЗЕМЕЛЬЯ ДРАКОНОВ»)

**Компания** New Line Productions, 2000 год

**Web-сайт** www.seednd.com

**Режиссер** Кортни Соломон

**В ролях:** Джереми Айронс (Профион), Джастин Уалин (Ридли Фриборн), Марлон Вайанс (Снаилс), Зоя МакЛеллан (Марина Претенза), Ли Аренберг (Элвуд Гудворф) и др.

**63/100**

История ролевой системы Dungeons and Dragons насчитывает уже более 25 лет. За это время у нее появилось множество агрессивных молодых конкурентов, поэтому неудивительно, что в преддверии выхода третьей редакции AD&D компания Wizards of the Coast решила привлечь внимание к своему продукту, выпустив фильм под непритязательным названием Dungeons and Dragons: The Movie. Разрекламированный как единственный фильм, снятый по всем правилам, от компании, которая дракона на фэнтэзи съела, «Подземелья Драконов» на поверку оказались достаточно проходной картиной.

Начнем с того, что сюжет фильма не отличается особой оригинальностью, многие приключения в компьютерных RPG выглядят намного интересней. Более того, именно сюжетных и характерных заимствований в фильме такое количество, что у зрителя появляется ощущение дежавю. Основным источником вдохновения для сценаристов, по всей видимости, послужила тетралогия «Звездные войны». Главный герой фильма вор Ридли – Хэн Соло в юности, маг Марина играет роль принцессы Леи, а второй из воров, Снаилс – вылитый Джар-Джар Бинкс из «Призрачной угрозы». Да и сцены финальной битвы и «важного разговора» в эльфийском городе, похоже, перенесены методом Copy/Paste все из той же тетралогии.



К недостаткам фильма стоит отнести отвратительно срежиссированные бои, в которых практически не применяется магия, достаточно слабенькие спецэффекты и посредственную игру некоторых актеров, в частности хваленого Джереми Айронса, исполняющего роль главного злодея – мага Профиона.

Впрочем, всем поклонникам RPG посмотреть фильм все же рекомендуется, по крайней мере для того, чтобы представлять, как видят свою собственную систему авторы. Хотя я бы с большим удовольствием провел эти полтора часа за просмотром «Конана» или «Рыжей Сони».

Олег Данилов

## TOMB RAIDER («ЛАРА КРОФТ: РАСХИТИТЕЛЬНИЦА ГРОБНИЦ»)

**Компания** Paramount Pictures, 2001 год

**Web-сайт** www.tombraidermovie.com

**Режиссер** Саймон Уэст

**В ролях:** Анжелина Джоли (Лара Крофт), Джон Войт (лорд Ричард Крофт), Иэн Глен (Манфред Пауэлл), Дэниэл Крейг (Алекс Уэст) и др.

**67/100**




Аристократка-авантюристка Лара Крофт с выдающимся бюстом прочно закрепила за собой титул «Первой леди мира компьютерных игр», а теперь предприняла попытку завоевания большого киноэкрана.

Памятуя, что большинство предыдущих игровых экранизаций («Братья Марио», «Уличный боец» и пр.) были, мягко говоря, провальными, я не ждал революционных прорывов, но втайне надеялся, что просмотр «Расхитительницы гробниц» все же принесет положительные эмоции.

Не скрою, я их получил. Но совсем чуть-чуть. Поводов для критики оказалось намного больше. Думаю, ученики четвертого класса, хоть раз игравшие в Tomb Raider, справились бы со сценарием не хуже голливудских литераторов, подсунувших пафосную историю о злобных Иллюминатах, стремящихся найти две половинки могущественного артефакта для получения власти над миром, и лихой отличнице, спортсменке, снайперше, препятствующей осуществлению их планов.

Порой я ловил себя на мысли о том, что хуже? Сценарий или режиссура? Цельности никакой. Картина распадается на несколько action-эпизодов, «прикрученных» друг к другу скучными сюжетными перебивками. Если бы фильм сохранил тот драйв, который присутствовал в самой первой сцене тренировочной битвы Лары с робопауками, было бы совсем неплохо.

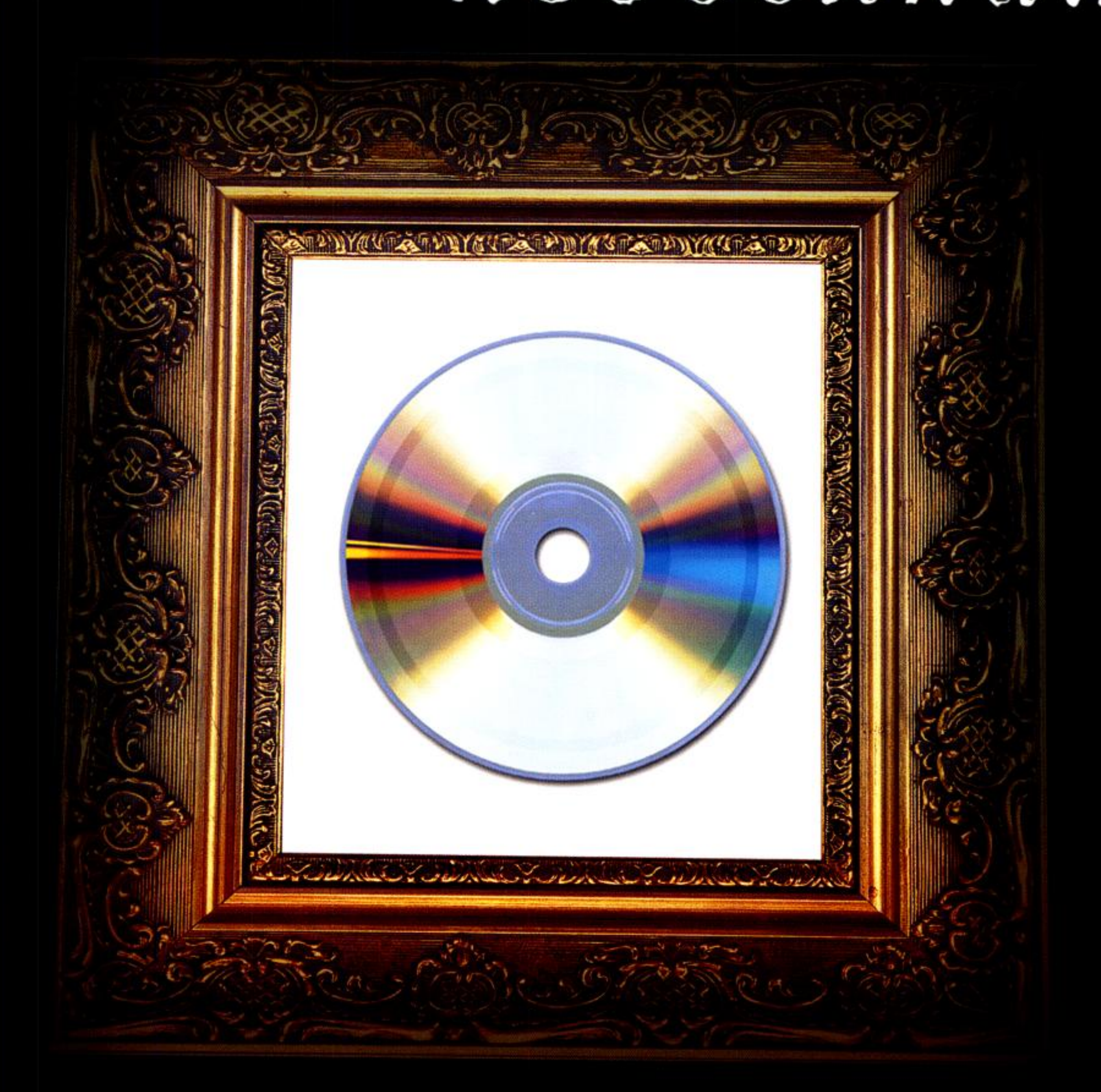
Настоящим лучиком света в сером киноцарстве «Расхитительницы гробниц» стала, к счастью, сама Лара. Хотя, в принципе, играть (с точки зрения актерского мастерства) здесь нечего, Анжелине Джоли удалось изобразить этакую бесстрашную и эффектную девчонку, иронично взирающую как бы со стороны на безобразия, творящиеся вокруг нее. Будучи по жизни особой, очень любящей риск, Анжелина буквально купается в роли и с явным удовольствием исполняет опасные трюки.

Александр Птица

*оригинал*

*всегда лучше*

*подделки...*



**...Особенно в рамках**

**закона!**

Скажи "ДА!" легальному программному обеспечению.

**БОЛЬШЕ ЧЕМ ИГРА!**

Через компьютерный спорт ко всеобщей гармонии человечества!

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

1-й ЧЕМПИОНАТ МИРА ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ

# КУБОК УКРАИНЫ

## SAMSUNG CYBER CUP

**Организатор – компания Samsung Electronics**
www.wcg.com.ua
www.samsung.com.ua

С 22 по 28 сентября – отборочные региональные туры.
С 5 по 14 октября – финальные региональные туры.
С 26 по 28 октября – финальный турнир в Киеве.

Заявки на участие принимаются на сайте www.wcg.com.ua:

- от клубов с 15 июня по 15 июля
- от участников с 20 июля по 10 сентября

Победители Чемпионата Украины по обоим видам игр принимают личное участие в Финале Первого Чемпионата Мира в Сеуле, Южная Корея (декабрь 2001 года).

* Counter Strike
* Quake 3




ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА:




Мир связи







ITWARE

Инфо-служба SAMSUNG ELECTRONICS: тел. 8-800-5020000 (звонки по Украине бесплатные)